HOOG Spel

f 7,95 · BFR 159

13



STREETFIGHTER 2

SPELLCASTING 301

WIZKID

KING'S QUEST 6



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



SPELSOFTWARE VOOR: MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA

HEAVY



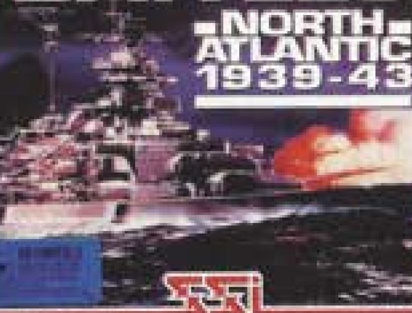
BLADES OF DESTINY

REALMS OF ARKANIA. Deel 1

BLADE OF DESTINY speelt zich af in de REALMS OF ARKANIA wereld en is gebaseerd op een van de meest populaire RPG's in Europa.

* Talloze mogelijkheden maken uit RPG tot een aangenaamgevende uitdaging
* Meer dan 400 uren avonturieren
* Verbazingwekkende graphics
* Dankzij twee niveau's zowel geschikt voor beginners als gevorderden
* Twaalf verschillende rassen
* Meer dan vijftig steden en dorpen

Leverbaar voor:
Amiga en PC



GREAT NAVAL BATTLES

NORTH ATLANTIC 1939-1943

Sta aan het roer van machtige oorlogsschepen en vuur de massieve kanonnen af. Ontwikkel briljante strategieën om de vijandelijke vloot te verslaan. Je bent de commandant van een Brits of Duits oorlogsschip in WO II.

Stuur 42.000 ton staal veilig over de woelige zeeën.

* Diverse gezichtspunten in ongeëvenaard detail en realisme
* Dramatische geluidseffecten
* Neem als admiraal strategische beslissingen die het verloop van de oorlog kunnen beïnvloeden
* Real-time actie
* VGA 256 kleuren

Leverbaar voor:
PC



The Chronicles of the Legends of Valour

LEGENDS OF VALOUR

RPG'EN OP ZIJN BEST

In Legends of Valour - The Dawning ben je compleet eigen baas in het rijk gedetailleerde stadje Mitteldorf. Beslis zelf, loop rond en leef je eigen leven. Je kunt reizen waar je wilt, zowel boven- als ondergronds - in kilometers lange tunnels, grotten en riolen.

Het is jouw leven, maak er wat van!

* Vloeiend scrollende 3D beelden
* Auto-combat
* Apart niveau voor beginners

Waarschijnlijk een van de meest geruchtmakende RPG's van dit jaar.

Leverbaar voor:
Amiga en PC

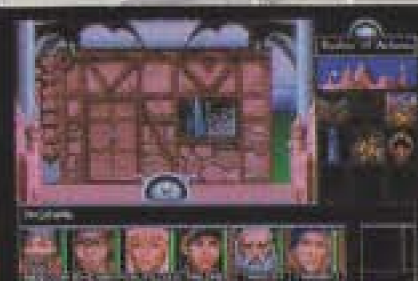


LINKS 386 PRO

DE REST IS VOOR AMATEURS

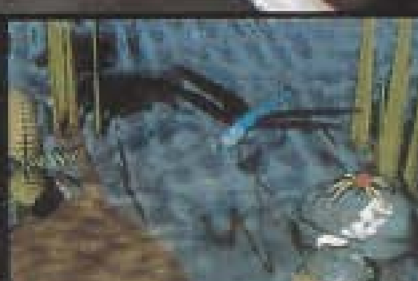
Er zijn golfspellen. En er is Links 386 Pro. Dat is midget golf vergelijken met de Ryder Cup. Super realistische Super VGA grafische beelden, je waant je echt op de fairway van de beroemde Harbour Town baan. Of op een van de andere separaat leverbare banen. Links 386 Pro laat ieder ander golfspel stuntelend in een bunker achter. Meer dan 345 mogelijke vensters, deel het scherm zelf in, bijv. met een profiel van het mid vlag, het score-bord of een overzicht van club lengtes. Maar de werkelijke schoonheid van Links 386 Pro is dat het een genot is de baan te lopen. [illegible] Of je nu een pro bent of niet. Links 386 Pro is uitsluitend geschikt voor 386/486 PC [illegible] Mhz [illegible] RAM en super VGA.

Leverbaar voor:
PC AT [illegible]
Amiga [illegible]



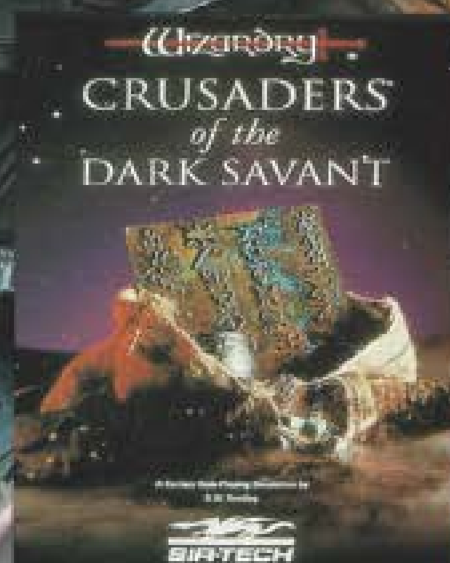







Distributie Benelux: HomeSoft, Kuppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel: 023-311241 Fax: 023-318488 • Subdistributie [illegible]

METAL



CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

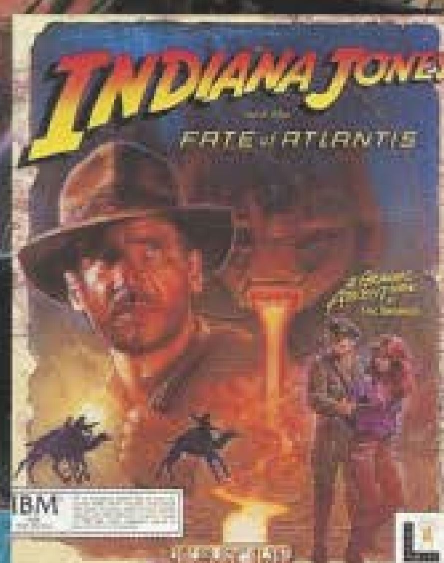
REIS NAAR EEN NIEUWE DIMENSIE IN RPG en

[illegible] meer. En [illegible] waarom Crusaders of the Dark Savant [illegible]

* [illegible]
* [illegible]
* 11 [illegible] en 14 verschillende disciplines maken talloze combinaties mogelijk
* Automatische kaart, perfecte muis-besturing en meerdere [illegible]
* [illegible]





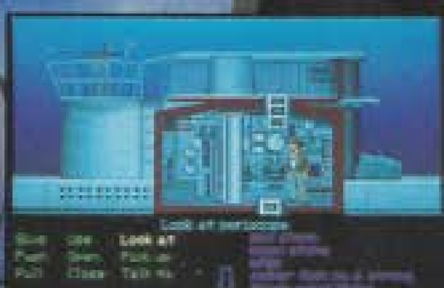


INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Slechts één man kan dit aan: Indy! Twee spannende versies van dit zenuw-slopende verhaal (een adventure-game en een arcade/action-game, separaat [illegible]) vergen het uiterste van je [illegible] reactiesnelheid. In het action game krijg je alle actie [illegible]

Action Game leverbaar voor: Amiga, C64 en PC
Adventure Game leverbaar voor: Amiga en PC





DUS JIJ DACHT DAT JE IETS MEER AANKON DAN HET DOORSNEE COMPUTERSPEL?

OK, PROBEER DAN EENS DEZE PUUR GOUDEN TITELS

VAN **US GOLD** DUS!

MAAR WEES GEWAARSCHUWD: HET KAN ER RUIG AAN TOE GAAN IN SOMMIGE VAN ONZE SPELLEN. EN OF HET NU RPG'S, ADVENTURES, SIMULATIES OF SUPERSNELLE ARCADE ACTIE ZIJN, JE ZULT BEHOORLIJK WAT IN JE MARS MOETEN HEBBEN OM DEZE SPELLEN TOT EEN GOED EIND TE BRENGEN. DUS DUIK IN HET DIEPE EN STEEK JE NEK UIT.

IT'S HEAVY METAL TIME!

SERIEUZE SOFTWARE VAN



België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535

IN DIT NUMMER BESPROKEN SPELLEN

TITEL	PAG.	IMPORTEUR
Pro Action Replay NES, NGB, SMD, SNS	21	23
Aquatic Games AMI, SMD	11	3, 4, 5, 7, 8
ATAC IBM	21	4, 7
Basketbrawl LNX	32	1
Batman 2 NGB	47	2, 9
Blue Max AMI, IBM	21	3, 4, 7
Carriers at War IBM	33	3, 4, 7
Crusaders o/t Dark Savant IBM	24	3, 4, 7
Discovery AMI, IBM	44	3, 4, 7
Dreadnoughts IBM	44	3, 4, 7
Evander Holyfield Boxing SMD	56	5, 8
Fascination IBM	24	4, 7
FS4 datadisks - Grand Canyon - North UK - Scenery Enhancer IBM	14	3, 4, 7
Genghis Khan IBM	45	4, 7
Golf (David Leadbetter) AMI, IBM	51	4, 7
Golf for Windows IBM	52	24
Gunship 2000 mission disk IBM	20	3, 4, 7, 8
Kings Quest 6 IBM	34	3, 4, 7
Kung Food LNX	54	1
Legend of Zelda SNS	17	2, 9
Lemmings SNS	14	2, 9
Loom (CD-ROM) IBM	26	4, 7
Lost Files of Sherlock Holmes IBM	61	3, 4, 7
Mantis IBM	87	4, 7
Millennium - The Return IBM	20	3, 4, 7
Monkey Island (CD-ROM) IBM	26	4, 7
Paperboy 2 NES, NGB, SMS	13	2, 9
Quest for Glory 3 IBM	49	3, 4, 7
Rex Nebular IBM	36	4, 7
Rolling Thunder 2 SMD	59	5, 8
Scratch One Flattop SPC	50	11
Shadow of the Beast 3 AMI	25	4, 7
Sim City AMI, IBM, SNS	18	2, 4, 7, 9
Spellcasting 301 IBM	60	4, 7
Splatterhouse 2 SMD	58	5, 8
Spoils of War IBM	8	3
Streetfighter 2 SNS	15	2, 9
Super Adventure Island SNS	16	2, 9
Super Probotector SNS	12	2, 9
Taz Mania SMD	56	5, 8
Terminator SMS	68	5, 8
The Summoning IBM	10	3, 4, 7
Track Meet NGB	13	2, 9
Turtles IV: in Time SNS	16	2, 9
Ultima 7: Forge of Virtue IBM	53	3, 4, 7
Woom AMI, IBM	46	4, 7
Wizkid AMI, IBM	48	4, 7



PAG. 34

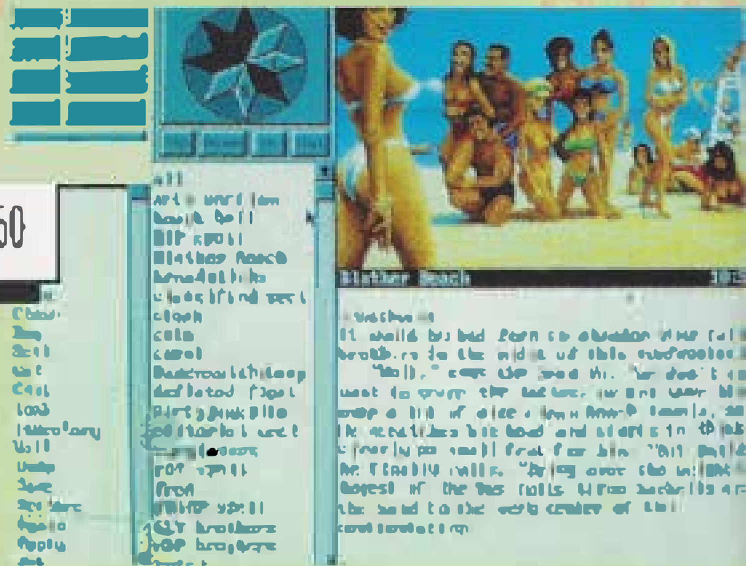
KING'S QUEST VI

EEN NIEUWE *KINGS QUEST* IS MEESTAL EEN STAP VOORUIT VOOR SIERRA. KAN HET NOG BETER DAN VOORHEEN?

SPELLCASTING 301 SPRING BREAK

ERNIE IS TERUG, EN DE GEIN OOK.

PAG. 60



REX NEBULAR & THE COSMIC GENDER BENDER

PAG. 36



IN *SPELLCASTING 101* WAS HET EEN EILANDJE, NU KRIJGEN WE EEN HELE PLANEET ZONDER MANNEN! EN EEN BOEL VROUWEN.

ZELDA 3

Waanzinnig groot op de Super Nintendo - Pag. 17

NIEUWSTE DATADISKS VOOR FS4

Vliegen in de Grand Canyon en boven Ierland. - Pag. 44

AL OP PAGINA 52 GEWEEST?

EEN NIET AL TE MOEILIJKE PRIJSVRAAG ZODAT ER TENMINSTE NOG TIJD OVERBLIJFT OM EEN SPEL TE SPELEN.

LOOM

PAG. 26

TALKIE-VERSIE NOEMT LUCASFILM DIT. EN DAT KAN DANKZIJ CD-ROM!

MULTI MEDIA...WAT IS DAT?

CDTV, CD-ROM, CDI, WAAR HEBBEN WE HET EIGENLIJK OVER?

PAG. 38



STREETFIGHTER

PAG. 15

HET BESTE SUPER NINTENDO SPEL ALLER TIJDEN, BEWEERT MEN. IS DAT ZO?

BEAST III

PAG. 25

PSYGNOSIS LAAT WEER EENS HET BEEST LOS.



LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

PAG 61

EEN TERUGGEVONDEN AVONTUUR VAN DE BEROEMDE SPEURDER.

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM/MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = Machtosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

Importeurscode

Nederland

1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectief 020-6223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = RCA/Columbia 035-213246
6 = Otto Simons 05490-37777
11 = 999 Games 020-6445794
13 = Jumbo 020 6267141
14 = MB/Hasbro 030 809600
15 = Ravensburger 033-611445
16 = Selecta 03420-16406
23 = Eurosystems 08380-20222
24 = MicroSoft 02503-13181

België

7 = Antaeus 02/721 4520
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

VASTE RUBRIEKEN

DE KERKER 22
Mummelende, magische oudjes doen het nog best.

DE QUEESTE 28
Ghlen komt steeds verder naar voren wat paginanummer betreft.
Zou zijn doel de voorpagina zijn?

DR. STIKKIE WEET RAAD 40
Onvermoeid staat onze stick u met raad en daad bij.

HET BETERE SPEL 62
Het wordt vroeg donker buiten. Snel even een spel bij Ludmilla bestellen. Ook hét adres voor Hoog Spellen die u nog mist.

INHOUDSOPGAVE 4
Het enige stabiele punt in dit blad.

NIEUWTJES 6, 42,43
Het winkelwagentje voor de Kerstdagen.

OP DE ZEEPKIST 66
Het hoekje van Joy, u hebt het woord!

VAN DE EINDREDACTIE 7
Broodje baardaap.

VOORPAGINA 1
Iemand bezwaar als we de volgende keer oogjes in Hoog zetten?

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

PSYGNOSIS TIMMERT NOG STEEDS HARD AAN DE WEG

HET ENGELSE SOFTWAREHUIS PSYGNOSIS HEEFT VOOR DE KOMENDE MAANDEN EEN AANTAL INTERESSANTE TITELS AANGEKONDIGD.


Amiga

ARMOUR GEDDON

Om te beginnen verschijnt binnenkort *Armour Geddon* voor MS-DOS. In dat spel heeft een buitenaardse beschaving het op onze planeet voorzien. Men heeft een allesvernietigend wapen ontwikkeld en de loop is op ons gericht. U heeft de beschikking over een breed scala aan strijdmiddelen als tanks, hovercrafts, helikopters, stealth fighters en

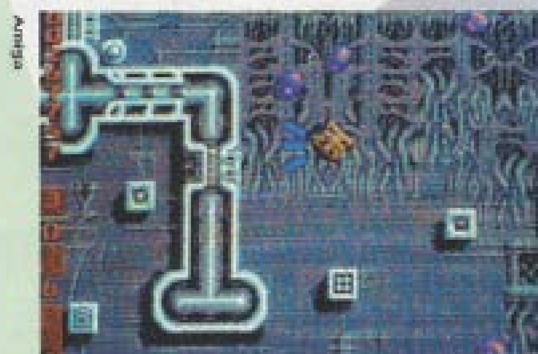

Amiga

bommenwerpers. Allen tot aan de tanden bewapend uiteraard. Het spel beslaat een oppervlak van 80x80 kilometer en u kunt gelijktijdig maximaal zes verschillende voertuigen besturen. Armour Geddon is enige tijd geleden al voor de Amiga uitgebracht. [Voor de Amiga wordt binnenkort *Armour Geddon 2* uitgebracht. In dit vervolg is een aantal verbeteringen aangebracht op het gebied van snelheid en graphics.]

CYTRON

Ook voor de Amiga is het spel Cytron. Hierin fungeert een geheim ondergronds complex


Amiga


Amiga

als strijdtoneel. In dit complex zijn de laboratoria gevestigd waarin men in het diepste geheim aan militaire projecten werkt. De geleerden worden aangevallen door een buitenaardse beschaving. Tijdens de nietsontziende rooftocht van de aliens worden de meeste geleerden onbarmhartig afgeslacht.
De gevoelige apparatuur in het complex registreert desondanks toch nog vage tekenen van leven en er wordt een reddingsmissie op touw gezet. De operatie is te gevaarlijk voor mensen dus er worden robots ingezet. Het is uw taak om deze Cybots te besturen en de weinige overlevenden te redden.

COMBAT AIR PATROL

In dit nieuwe spel voor de Amiga neemt u tijdens de Golf oorlog naar keuze plaats in de cockpit van een F-14 of een F-18. U vliegt uiterst gevaarlijk missies in een spel dat volgens Psygnosis zo realistisch is dat u maar beter de kotszakken bij de hand kunt houden.

AIR SUPPORT

In de toekomst heeft de wapentechnologie zo'n hoge vlucht genomen dat het te riskant is om nog werkelijk oorlog te voeren zonder het gevaar te lopen om per ongeluk de hele planeet te vernietigen. Daarom worden onenigheden uitgevochten met behulp van simulatoren.

Vanuit het commandocentrum bestuurt u een vloot die uit diverse voertuigen bestaat. U moet niet alleen bewijzen een capabele piloot te zijn, u moet ook over voldoende strategisch inzicht en tactische gaven bezitten om de vijand te verslaan.

LEMMINGS 2

Maar, het spel waarop iedereen natuurlijk zit te wachten is Lemmings 2. In de spellenminnende wereld scoorde Psygnosis vorig jaar een gigantische hit met Lemmings. Hier op de redactie is het dankzij dat spel lange tijd onrustig geweest. En dat velen met ons er net zo over denken wordt wel bewezen door de vele inzendingen met wachtwoorden voor de levels die we nog steeds ontvangen. Volgend op dat succes bracht Psygnosis ook nog *Oh No! More Lemmings* uit. Door velen werd dit ten onrechte beschouwd als Lemmings 2. Het was namelijk een datadisk met extra velden. De verwarring werd echter veroorzaakt door het feit dat Psygnosis al voor die tijd wat berichten had laten uitlekken over de naderende komst van *Lemmings 2*.

Hoe het ook zij, Lemmings 2 zal nu niet lang meer op zich laten wachten.



Wat we tijdens in september tijdens ons bezoek aan de ECTS beurs in Londen zagen was veelbelovend. Helaas doet Psygnosis uiterst geheimzinnig over het uiteindelijke spel. *Lemmings 2* belooft weer een gigantische hit te worden voor Psygnosis. U zult echter nog heel even moeten wachten tot februari 1993.



COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6755888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Lindina de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Balens, Arjen Dirks, George Dubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraets, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hulder, Wouter Kloetwijk, Gijs Lund, Henk Menting, Mitrandir, Annet Nieterik, Peter Nonga, Robert K. Reerslag, Jan-Willem van Riet, Lynne Tayler, Rob Visscher, Laurens van Wijk, Niels Wils

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kab Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photocraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden aangekondigd bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenvelop is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Sinds het vorige nummer hebben we het druk gehad. Alhoewel, daarvoor eigenlijk ook al. Niet alleen met het blad, maar ook met een aantal andere zaken. Ik weet niet of het u opgevallen is maar 9 oktober zond de TROS om 17.30 uur het computer-spel-programma Power Play uit, gepresenteerd door Martijn Krabbé. En wanneer u niet gezapped heeft dan moet u mijn naam voorbij hebben zien gaan plus die van Hoog Spel. Dat gaf me wel een kick, moet ik zeggen.

Eerlijk gezegd werd het tijd. In Amerika en Engeland is er een behoorlijk aantal van dat soort programma's en van de week werd me verteld dat de BBC zelfs overweegt een dagelijks programma ('tje dan, 10 minuten of zo) te maken.

Power Play gaat voorlopig om de twee weken op de buis en er wordt al gemompeld over wekelijks uitzenden volgend jaar. In iedere aflevering zullen we een aantal nieuwe spellen laten zien voor Nintendo, Sega en Atari Lynx, plus wat tips en cheats voor veelgevraagde spellen. Uiteraard een Tip 10, maar veel leuker vind ik persoonlijk dat we (Martijn dan) bijvoorbeeld een golfer laten kennismaken met een golf-spel en dat dan vergelijken met de realiteit. In de eerste aflevering moest Martijn dan ook de golfbaan op, we hebben wat afgelachen daar. Hij kan perfect golfen op de NES, maar in het echt ging hij volkomen de mist in. Moet kunnen!
Martijn komt nog eens ergens op deze manier. In de aflevering van 6 november bezoeken we een echt casino, we proberen daar de croupiers te overtuigen van de echtheid van *Caesar's Palace* (Game Boy en binnenkort PC). En op 20 november gaan we de lucht in wanneer we een echte piloot met *Pilot Wings* kennis laten maken. Dat was me een ware ervaring, Martijn zag een beetje groen rond de neus.
Natuurlijk vergeten we 's Neerlands meest populaire sport - voetballen - niet, in Power Play 5 (4 december) mag PSV-er Gerald Vanenburg een balletje trappen op Sega en Nintendo.
En dan hebben we in iedere aflevering ook nog eens een fanatieke Power Player, iemand wiens (of wier) leven geheel door het spelen van spellen beheerst wordt.
Overigens staan we allemaal open voor ideeën, wanneer u een goed onderwerp hebt voor Power Play laat het me dan even weten. Misschien staan we dan op een goede dag op uw deur te kloppen met een compleet camera-team. Is de koffie klaar?

Even heel iets anders. Hebt u een PC met VGA? Ooit wel eens likkebaardend naar Super VGA zitten kijken? En net zoals ik die aanschaf van een SVGA kaart en monitor toch net even teveel gevonden voor de portemonnee? Heb ik even goed nieuws voor u. De VGA standaard bevat een aantal modi waarvan de bekendste 320x200 beeldpunten (pixels) en 256 kleuren is; ook 640x480 beeldpunten met 16 kleuren is redelijk bekend. De meeste VGA kaarten zijn echter uitgerust met meer dan 256Kb RAM geheugen, dit betekent dat zij geschikt zijn voor andere modi dan de eerder genoemde. Helaas zijn deze modi niet standaard. Dat betekent dat wanneer een programma bijvoorbeeld gebruik wil maken van een scherm met daarop 640x480 beeldpunten en 256 kleuren een aparte driver (=besturingsprogramma) nodig is. Deze modi worden overigens samengevat onder de noemer (let op!) Super VGA. Voor de duidelijkheid: Super VGA is minimaal 640x480 beeldpunten en 256 kleuren. Hierbij dient u echter wel te bedenken dat het geen echte standaard is, slechts een algemene noemer.
Concreet betekent dit dat elke VGA kaart met minimaal 512K geheugen in staat is Super VGA beelden weer te geven. Mocht u in het bezit zijn van een dergelijke kaart (minimaal 512K geheugen) en is het u tot nu toe niet gelukt met deze modi (resolutie 640x480) te werken, dan kunt u op veel bulletin boards terecht om een dergelijk besturings-programma te vinden. Het .GIF view-programma VPIC is daarbij uitermate handig, het bevat drivers voor de meest gangbare (en een paar onbekende) VGA kaarten.

Er staat een hoop te gebeuren dit najaar, de geruchtenmolen staat niet stil. Philips timmert flink aan de weg met CDI (zie ook het multi media verhaal op pag. 38), uit een bericht in het Algemeen Dagblad blijkt dat Commodore de CDTV als mislukt beschouwt, 16 bit PC geluidskaarten duiken links en rechts op, 24 bits True Color VGA kaarten worden opeens mode, er schijnt nog voor de Kerst een nieuwe Amiga, de Amiga 1200 te komen, Atari Duitsland is op sterven na dood (Atari Benelux draait als een speer), de 16 bit Super Nintendo wordt flink in prijs verlaagd, *Lemmings 2* - oorspronkelijke releasedatum 25/11/92 - is uitgesteld naar februari 1993, *Streetfighter II* komt nog voor de Kerst voor PC, Amiga en C64, *Space Quest 5* is er zeker weten begin december, en Franse softwarehuizen ontwikkelen opeens wonderschone programma's.

Dat laatste verdient nadere toelichting. Franse softwarehuizen als Infogrames, Loriciel en Coktel Vision proberen al jarenlang de Europese en Engelse markt te veroveren. Maar hun produkten bleken immer weer beneden de maat te zijn. De laatste tijd hebben we echter een aantal spellen uit Frankrijk gezien die zelfs beter zijn dan wat momenteel door Sierra, Legend en MicroProse gedaan wordt.
Zo komt Infogrames met *Alone in the Dark*, de eerste echte stap op het pad van de virtuele realiteit. Prachtige 3D graphics en animaties, hopelijk een recensie in HS14.
Ook Coktel Vision komt met een aantal spellen waarvan ik nauwelijks de demo's kon geloven. Eerste in de serie is *Ween*, zie pagina 46. Een spel als *Inca* - begin december - verkent de grenzen van de huidige technologie, prachtige 3D graphics en ongelooflijk mooie animaties sloegen me steil achterover. En dan moet u bedenken dat alleen de demo al drie HD diskettes besloeg. Wanneer het spel uitkomt zal het VIJFTIEN HD 3,5" diskettes bevatten. Help!

Soms wordt het me even teveel, al die hectische spanning om dit blad weer op tijd in de winkel te krijgen. Maar dan bedenk ik me dat u, mijn trouwe lezer(es), Hoog Spel als een vast punt in de woelige software-baren ziet en dat geeft me weer extra reden om even nog een rondje te Zelda'en op de Super Nintendo. Alhoewel *Sim City* ook weer behoorlijk favoriet is op de redactie op dit moment. Ludmilla heeft zelfs een behoorlijke voorraad ingeslagen van de PC versie plus de drie datadisks; ze wil dat voor een superlage prijs aanbieden. En die stapels dozen daar in de hoek zien er verleidelijk uit. Geïnteresseerd? Kijk even op pag. 62, Het Betere Spel.

Oja, dat Hoog Spel PC verhaal van Joy? Dat klopt, maar daar hoort u binnenkort meer van. Keep playing!

MS-DOS



SPOILS of WAR

AL VOORDAT COLUMBUS AMERIKA ONTDEKTE, DROOMDEN VEEL MENSEN ERVAN OM TE REIZEN OVER VERRE ZEEEN EN OP ZOEK TE GAAN NAAR NIEUWE GEBIEDEN. NU, ANNO 1992 ZIJN ER NOG MAAR WEINIG OF GEEN PLEKKEN OP AARDE DIE NIET BEWOOND ZIJN, LAAT STAAN NIET ONTDEKT. DE ENIGE MOGELIJKHEID VOOR DERGELIJK AVONTUUR (BUITEN DE VELE ONBEKENDE PLANEETSTELSELS) IS DAN DE COMPUTER. IN *SPOILS OF WAR* KUNT U OP ZOEK NAAR NIEUWE WERELDDELEN EN ALS U DIE VINDT, DEZE KOLONISEREN. MAAR ER ZIJN ANDEREN MET HETZELFDE PLAN EN EEN CONFLICT, MET ALS GEVOLG OORLOG IS DAN ZEKER NIET UIT TE SLUITEN.

Gelukkig kunt u wel zelf instellen tegen hoeveel tegenstanders er moet worden gerealiseerd, dus het onheil is te beperken. Tot maximaal 3 echte, of door de computer bestuurde tegenstanders kunnen meedoen. Ook is het mogelijk om een vijandige groep inboorlingen in te schakelen. Als u het spel opstart kunt u deze keuzes maken en tevens ook de moeilijkheidsgraad van de tegenstanders regelen. Hierna komt u in het eigenlijke spel. Dit bestaat uit een beeld dat verdeeld is in verschillende delen en bestaat uit een klein kaartje, waarop de kolonisten te zien zijn, de schepen, de steden et cetera. Naast dat kaartje is er een vlak waarin alle zaken geregeld kunnen worden van het trainen van militairen tot het bouwen van een mijn. Verder zijn er nog enkele kleine vakjes bovenin, die het puntenaantal bijhouden, het seizoen, jaar en de speler die aan de beurt is.

EXPLORERS

Om een gebied te veroveren zijn er natuurlijk meerdere mensen nodig. De hoofdrol is hierbij weggelegd voor de explorers, oftewel de toekomstige ontdekkers. Er zijn vier soorten nl: governers, admirals, generals en commanders en elk van deze vier heeft zijn eigen terrein waarop hij het sterkste is. Zo is de admiraal natuurlijk op het water het beste in zijn element en doet de generaal bij de grondgevechten het beste werk. Alle vier moeten worden uitgerust met goud, voorraad en kolonisten. Na dit gedaan te hebben kunnen ze op een schip worden gezet en zijn ze klaar voor het avontuur. Als u na veel varen en zoeken een geschikt gebied heeft gevonden en van plan bent om dit aan een nader onderzoek te onderwerpen, dan is er de mogelijkheid om de ontdekker aan land zetten en op pad te laten gaan. Deze kan dan proberen om steden te bouwen of stukken land te koloniseren. Het doel van het spel is om de speler te worden met het grootste veroverde gebied en om dit gebied ook zo goed mogelijk te kunnen behouden. U bent winnaar als u dit eenmaal heeft bereikt en inmiddels in het jaar 2000 bent aanbeland of als u een aantal van 50000 veroveringspunten heeft bemachtigd.

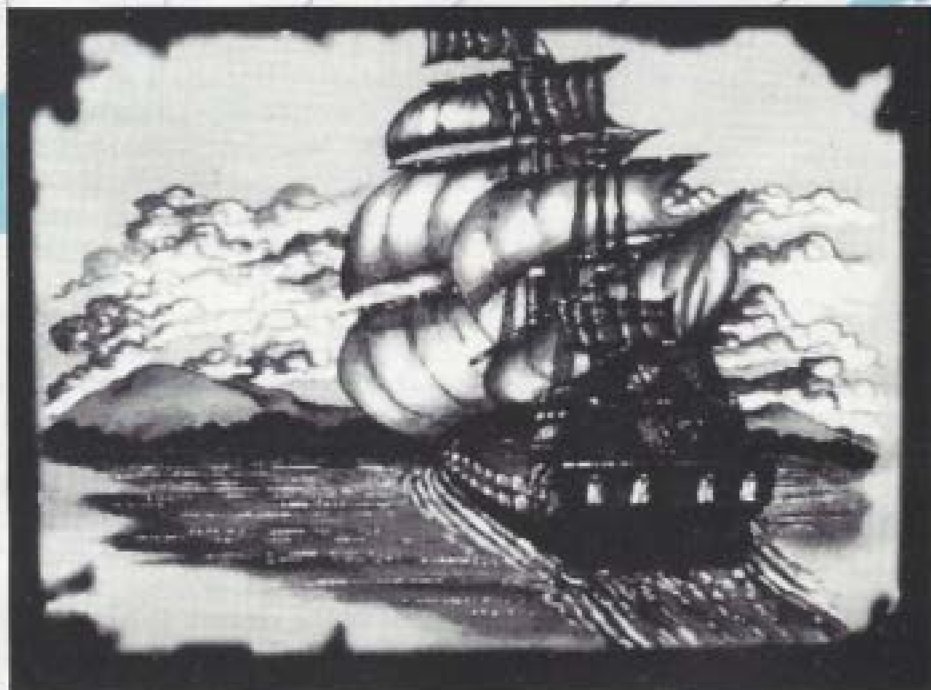
ACTIE EN STRATEGIE

Het spel werkt met rondes, die meteen hele seizoenen beslaan. Elke ronde bestaat uit een strategisch gedeelte en een actie gedeelte. In het strategisch gedeelte kunt u de dingen doen, die weinig tijd in beslag nemen. Dit kan zijn het huren van nieuwe ontdekkers of al bestaande belasten met de leiding over kolonisten. Ook kunt u hier een andere speler wat geld toestoppen als deze in financiële moeilijkheden verkeert. In het actie gedeelte is alles te regelen dat enige tijd vergt, zoals het ontdekken van vreemde zeeën en land of het voeren van gevechten. Tussen de twee gedeelten in kan het spel ook nog worden gesaved.

MS-DOS



MS-DOS



Het lijkt allemaal zo simpel, maar o wat valt dat tegen. Een beetje vlot spelen is er niet bij, want als u iets wilt doen, moet u eerst massa's knoppen aanklikken om dit te bereiken. De landkaart is verdeeld in vakjes en om over de zee een vakje vooruit te komen moeten steeds weer dezelfde overbodige handelingen verricht worden.

Hinderlijk is het feit dat het beeld na elke handeling verdwijnt, waarna het weer ook weer tevoorschijn komt. Het telkens switchen tussen het aktie en strategisch gedeelte (met telkens dat laden dus en ook weer een extra beeld of u wilt saven of niet) is erg omslachtig. Voor de keiharde strateeg, die dit allemaal niet uitmaakt en ook de matige graphics en geluid voor lief neemt, is het misschien een uitdaging, maar voor de meer audio en visueel ingestelden onder u heeft Spoils of War, denk ik, weinig te bieden. Ook degenen die graag bij een spel op het puntje van hun stoel zitten, zullen dit spel niet kunnen waarderen, want alles gaat ongelofelijk traag.

Misschien kunt u er beter eerst even naar kijken, voordat u tot aanschaf mocht overgaan.

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Intermecine
MS-DOS: ƒ N.N.B./ BEF. N.N.B.
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 1Mb, 286, 10Mhz, harddisk

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: FIO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Oktober 1992

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
*Programming Windows 3.1 (Petzold) ... 119
*UNIX in a Nutshell (REI) 29
Falcon 3.0 Air Combat (MHC) 49
Inside OS/2 2.0 (MRP) 89
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35
Upgrading and Repairing PCs, 2nd Ed. 89
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50
Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) 19,95

Leidraad WordPerfect 5.1 Windows .. 14,95
Clipper Compleet 5,01 (STA) 79,50
Basiscursus MS Windows 3.1 NL (ACA) 29,50
Programming FoxPro 2.0 (ZIF) 99
Using OS/2 2.0 (QUE) 69
Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)29,50
Basisbandleiding OS/2 2.0 (BIJ) 15
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90
Using Excel 4 for Windows (QUE) 79

Bit-Mapped Graphics (WIN) 69
*InfoWorld Windows 3.1 Secrets (IDG) . 99
Adobe Illustrator Ontwerpgids 3.2 (ADD)75
Object-Oriented Progr Turbo C++ (IWC) 69
Official Adobe PhotoShop Handbook (BAN)69
Ultieme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90
Sid Meier's Civilization (PRI) 49
Mastering WordPerfect 5.1 for DOS (SYB)65
Eye of the Beholder II ClueBook 35
PC World Excel 4 for Windows Bandboek 79

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, OS/2, Windows 3.1
DOS Handboek voor Programmeurs 68
*Complete DOS 5.0 Boek NL ... 89
*Werken met OS/2 2.0 79,50
*OS/2 2.0 Complete 69
*OS/2 2.0 Quick Reference 25
Windows voor Kinderen (AWS). 32,50
MS-Windows 3.1 Power tools ... 99
*Programming Windows 3.1,Petzold119
Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
*Windows 3.1 Intern 99
*Windows Progr Guide to Resources89
*Werken met MS-Windows 3.1 89
*Windows 3.1 Memory Management 49
*Linking Windows 3.1 w OLE/DDE. 49
*DESQview Unleashed 79

Programmeertalen
*Visual Basic for DOS (+disk) 89
*Visual Basic Game Programming 99
Windows++ (ADD) 79
*Borland C++ 3.1 Progr Ref (Que) 79
*Borland C++ 3.1 Object Or Progr 69
*Werken met Microsoft C++ 7 ... 69
*Photorealism & Ray Tracing in C 99
*Gev Progr Turbo Pascal Wind. 79,50

Macintosh
Werken met Cubase - ST & Mac . 25
*Using ClarisWorks Mac 65
Microsoft Excel 4 Companion Mac 79
*Using Microsoft Works 3 Mac .. 65

CAD
*Maximizing AutoCAD Rel 12 99
*Mastering AutoCAD Release 12 75
*Using AutoCAD Release 12 89
*Programming with MDL 119
*101 MDL Commands 119
*Inside MicroStation, 2nd Ed... 79

Databases, Graphics, Geïntegreerd
dBASE IV 1.5 Developer's Handb. 75
*Complete dBASE IV 1,5 Boek ... 99
*Mastering CorelDRAW 3 75
*First Book of Corel Draw 3.0 . 49
*CorelDraw 3 Made Easy 69
Mastering Paradox 4 for DOS .. 69
*Using Paradox 4.0 79
*PC Cureus Freelance GraphicsWin 29
*MS-PowerPoint Step by Step 79
*Basiscursus MS Works Windows 29,50

Spreadsheets, WordProcessors, DTP
*Werken met Excel 4 Windows NL 89
Mastering Excel 4 for Windows 69
Werken met Quattro Pro 4.0 ... 98
*Quattro Pro Windows Inside Out 69
*Mastering Ami Pro 3 55
*Werken met WP 5.1 Wind. Intern 69

Utilities, Games, Netwerken
5314 Lost in Amsterdam NB verwacht
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3 34,50
*Using ProComm Plus for Windows 65
*Inside IANtastic version 4 ... 79
*Networking with Banyan VINES . 59
*Basiscursus Novell 2.2/3.x . 29,50

N I E U W   B I N N E N G E K O M E N (*) E N   A C T U E L E   S O F T W A R E   (inclusief BTW)

Amiga
*AMOS Professional 199
*SAS/C Lattice C 6.0 .. 699
*Lotus III 89
Mini Office Amiga 189
*Legend 99
*ZOOL 89

Mac
AccessPC 2.0 219
After Dark 2.0 119
Excel 4.0 899
MacTools Deluxe 2.0 .. 219
More After Dark 89
*Now Utilities 4.0 299
Railroad Tycoon 149
Scenery Upgrade 3 FS.4 69
V for Victory 149
*Microsoft Works 3.0 .. 319
*SimLife 119

ST
*Shuttle 99
Sensible Soccer 89

PC TOEBEHOREN
*Pro Audio Spectrum 16 749
Miracle Piano Teaching 999
*VideoMaster PV-640M
VGA->TV converter . 689
CD-ROM CADDY 25
SoundBlaster 2.0 299
SoundBlaster Pro 2.0 . 549
*Microsoft SoundSystem verw
*AdLib SoundCard 129
*AdLib GOLD 1000 549

NIEUW voor FALCON 3
FALCON CAMPAIGN DISK 1 79
Operation: Fighting Tiger
incl. Falcon 3.01 patch!

PC SOFTWARE TOP 20
Scenery Disk Nederland 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
*Falcon Campaign Disk 1 79
Aircraft/Scenery Design 89
Fate of Atlantis 139
Falcon 3.0 139
*A-Train 129
Sound,Graphics Upgrade 99
Scenery Enhancement Ed. 99
Turbo C++ 3.0 for DOS 159

QEMM 386 6.02 179
Civilization 139
*Dagger of Amon Ra 129
Scenery Disk Europe .. 59
*Grand Prix Unlimited . 119
*A320 Airbus 149
Ultima Underworld 139
*B-17 Flying Fortress . 149
MS-DOS 5 NL Upgrade .. 199
Aces of the Pacific .. 139

PC CD ROM software
*Window Sox 269
*Secret Weap. Luftwaffe 159
*Wing Commander 2 Delux 159
Shareware Games 99
*LOOM CD-ROM 149

PC toepassingen (incl BTW):
*Ami Pro 3.0 UK 1129
*Calendar Creator+ 5.0 . 169
Corel DRAW 3.0 UK 1389
*Silly Bat Educatief
4 titels, per stuk . 69,95
*dBASE IV DOS 1.5 NL .. 1849
Excel 4.0 NL 1199
*Lotus Organizer 349
PC Paintbrush 5+ 329
PrintShop Deluxe (386) 169
ProComm Plus for Windows329
Quattro PRO 4.0 NL ... 979
*Quattro PRO WinDOS UK 729
(4.0 DOS + 1.0 Windows)
TimeWorks Publisher 3/W 499
*TYPINGtutor 5+ for DOS 129
*Zoo Keeper 149

PC utilities (incl BTW):
*Adobe Value Pack 149
*Borland BRIEF 3.1 379
*hDC Power Launcher 2.0 199
*MenuWorks Personal 2,0 99
*Norton AntiVirus 2.1 .. 249
*PC Tools 8.0 299
PKLITE Professional .. 389
*PrimeType WP DOS&Window 249
Typecase (130 TrueType) 249
Stacker 2.0 299
SuperPrint 2.2 NP 349
*SuperStor PRO 329
WinMaster 259
*XTree for Windows 229

PC talen (incl BTW):
Borland C++ 3.1 699
Q+E Database/VB 399
*VisualBasic DOS - Stand,389
*VisualBasic DOS - Prof. 979

PC games (incl BTW):
*Aircraft & Adventure
Factory for FS 4.0 .. 99
Carrier Strike 139
*Carriers at War 119
*Clouds of Xeen 149
Darklands 149
*David Leadbetter Golf . 139
*Great Naval Battles ... 129
*Gunship 2000 Datadisk . 79
*Jimmy White's Snooker . 109
*King's Quest VI 139
Links 386 Pro (SuperVGA)159
*Lost Files of Sherlock 139
*Mantis XF5700 Fighter . 149
*Microsoft Golf Windows 149
PGA Tour Golf Windows . 139
Prophecy of the Shadow 109
*Quest for Glory 3 139
*Red Baron Mission Build 69
*Rex Nebular 139
Scenery Upg Grand Canyon 69
*Scrabble DeLuxe Windows 149
*Siege 99
Special Forces 129
*Spellcasting 301 109
*Ultima7: FORGE OF VIRTUE 69
*V for Victory - D-Day . 109

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 t.o. Carré | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMA 697915646

* Vraag onze GRATIS CATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'Hoog Spel' *

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

The Summoning

IN LANG VERVLOGEN TIJDEN BESLOTEN DE GODEN DAT DE MENSHEID HET EIGENLIJK NIET WAARD WAS OM OP DE AARDBOL ROND TE LOPEN. HET WAS TIJD OM OPRUIMING TE HOUDEN. ZE BEDACHTEN EEN TEST WELKE IN EEN MAGISCHE TOREN UITGEVOERD ZOU WORDEN. DEZE TOREN WERD BEKEND ONDER DE NAAM DARKSPYRE. EEN GROOT AANTAL HELDEN SNEUVELDEN TIJDENS DEZE TEST, TOTDAT ER EINDELIJK IEMAND KWAM DIE DE MENSHEID WIST TE REDDEN.

u

Tegenwoordig weet bijna niemand meer wat u indertijd gedaan heeft. Maar een nieuwe boze macht is opgestaan.

De heks Rowena herinnert zich u echter nog wel, en roept u dan ook op. U mag dan wel uit het goede hout gesneden zijn, u bent al uw kracht en talenten kwijt, deze moet u weer helemaal opbouwen.

Wanneer u bij de Raad komt begint de ellende, de legers van Shadow Weaver vallen de hal van de Raad binnen iedereen behalve Rowena en uzelf wordt gedood. Rowena ziet nog net kans om u naar het begin van het labyrint te teleporteren. Maar welke rol speelt ze zelf? En wat moet u doen in het labyrint van Shadow Weaver?





eigen initiatief

Die vragen moet u allemaal zelf zien te beantwoorden in *The Summoning*. Het spel is een één-persoons rollenspel waarin u de held bent. U moet Shadow Weaver en zijn legioenen verslaan. Uw karakter heeft een aantal eigenschappen die ervoor zorgen dat hij zijn taak uiteindelijk kan vervullen. Dit zijn kracht, handigheid, uithoudingsvermogen, accuratesse, talent en magie. Naarmate uw karakter meer ervaring krijgt worden deze eigenschappen sterker.

Naast algemene eigenschappen heeft uw karakter ook nog een aantal eigenschappen die betrekking hebben op de vaardigheden om tegenstanders uit te schakelen. Uw karakter kan op twee verschillende manieren aanvallen: met wapens en met magie.

vechten

De wapenkunde van uw karakter is onderverdeeld in vier soorten: hakkende wapens (o.a. bijlen), scherpgekante wapens zoals zwaarden, projectiel wapens (pijl & boog) en lange wapens zoals speren. Per klasse wordt apart ervaring opgebouwd. Dus heeft u een bepaald aantal tegenstanders met uw speer uitgeschakeld, dan gaat dat steeds beter. Het is hier overigens zaak deze ervaring goed te verdelen. U vindt namelijk maar een beperkt aantal wapens in het labyrint, en deze zijn nog kwetsbaar ook: uw zwaard kan midden in een gevecht breken. Rest u dan nog een speer, dan is het wel prettig om ook daar enigszins mee uit de voeten te kunnen. Overigens geldt voor alle voorwerpen dat ze onderhevig zijn aan slijtage, ook schild en wapenrusting kunnen derhalve kapot gaan.

Uw karakter is tweehandig, het maakt dus niet uit of u een wapen in uw linker of rechterhand houdt. U kunt zelfs éénhandige wapens in tweevoud vasthouden. Het is een goed idee om in de ene hand een wapen uit de ene categorie te houden en in de andere hand een wapen uit een andere. U bouwt dan namelijk ongeveer even snel ervaring op.

spreuken

Ook de magie van uw karakter heeft een viertal verschijningsvormen: aanvalsmagie (wizardry), omgevingsmagie (sorcery), betovering (enchantment) en genezende krachten (healing). Het opdoen van ervaring binnen de magie is gelijk aan de wapenkunde. Dus, naarmate u meer gebruik maakt van een bepaalde spreuk uit een bepaalde klasse, wordt de vaardigheid in deze klasse ook steeds groter.

uitzicht

Het scherm geeft een bovenaanzicht van het labyrint met daarin - van boven gezien - uw karakter centraal in het scherm. Onderin ziet u een rand van het karakterscherm. Door met de muis op deze rand te klikken schuift het karakterscherm over het bovenaanzicht heen. Een deel van dit karakterscherm is altijd zichtbaar, namelijk de knoppen om uw karakter acties te laten uitvoeren.

Heb u een wapen in de hand dan kunt u, door op zo'n knop te klikken, een tegenstander slaan met dat wapen. Dit klinkt eenvoudiger dan het is, het is namelijk verplicht om in de richting van de tegenstander te kijken om hem te kunnen slaan. Bovendien speelt het spel zich in de reële tijd af. Dus heeft u eenmaal geslagen, dan duurt het even, voordat u uw wapen weer in gereedheid heeft gebracht.

puzzelen

Naast vechten is het oplossen van raadsels de belangrijkste bezigheid: omzetten van schakelaars, vinden van voorwerpen en personen, ontmijnen van vallen en nog veel meer. Bepaalde voorwerpen hebben ook speciale mogelijkheden, zo heeft u een kaart die zichzelf bijwerkt. Zelf kaarten tekenen is daardoor niet nodig, bent u ergens geweest dan staat het op de kaart.

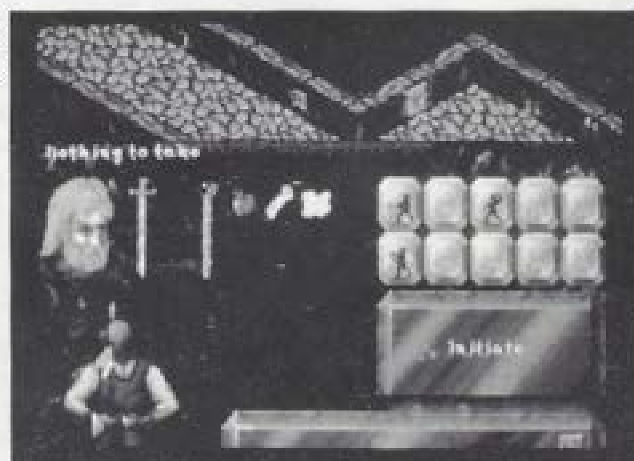
Verder komt u een aantal medestanders tegen die dingen verkopen of op zoek zijn naar iets. Met hen kunt u een gesprek aanknopen; per verhaal wat iemand te vertellen heeft krijgt u een aantal sleutelwoorden. Deze ziet u terug in een lijstje op het scherm. Soms krijgt u een geheim woord, dit moet u dan apart ingeven.

Al met al een waardige opvolger van Darkspyre. Het spel is groter, de bediening eenvoudiger en de plaatjes en geluiden mooier. Maar qua spel is er eigenlijk maar weinig veranderd. U moet nog steeds grote zwarte ballen op schakelaars leggen, sleutels zoeken en genezende drankjes klaar maken.

Dit spel heeft de charme dat de meeste een-persoons rollenspelen hebben. Maar het is eerder middelmaat dan een uitblinker in deze categorie.

Jan-Willem van Riet





produkt info

Fabrikant: US Gold/SSI
MS-DOS ƒ 129,50/ BEF 2499
Video: VGA
Audio: AdLib, Thunderboard, ProAudioSpectrum, Soundblaster, Roland
Systeemeisen: 286 12Mhz+, 640K RAM, harddisk

A.T.A.C.

THE SECRET WAR AGAINST DRUGS

HET JAAR 2003: DRUGS, HÉT GROTE PROBLEEM VAN DE VORIGE EEUW ZORGT VOOR VERSCHRIKKINGEN IN DEZE NIEUWE EEUW. HET WORDT HOOG TIJD EN EINDELIJK EENS WAT AAN TE DOEN. ONDER DE VLAG VAN DE VERENIGDE NATIES WORDT EEN ELITE-CORPS GEVORMD DAT DE MACHT VAN DE DRUGBARONS MOET VERNIETIGEN.

SAMEN STERK

Met behulp van acht piloten, F22 gevechtsvliegtuigen en Apache gevechtshelikopters moet u, als commandant van deze groep een plan maken en uitvoeren om de vier walgelijk rijke en machtige drugbarons te verslaan.

Vanuit een geheime basis in Columbia verricht u uw operaties: het uitvoeren van verkenningsvluchten boven het gebied van de drugkartels, offensieve vluchten om de drugsfabrieken te vernietigen en/of drugtransporten te voorkomen.

U kunt een van uw acht piloten op weg sturen met een opdracht of deze zelf uitvoeren. Het uiteindelijke succes van de missie hangt af van uw eigen vliegvaardigheden en van uw strategisch inzicht.

Maar pas op! De drugmaffia heeft zoveel geld dat de modernste gevechtstechnologieën tot hun beschikking staan. Zij zullen niet passief staan toe te kijken hoe u hun inkomstenbronnen gaat vernietigen.

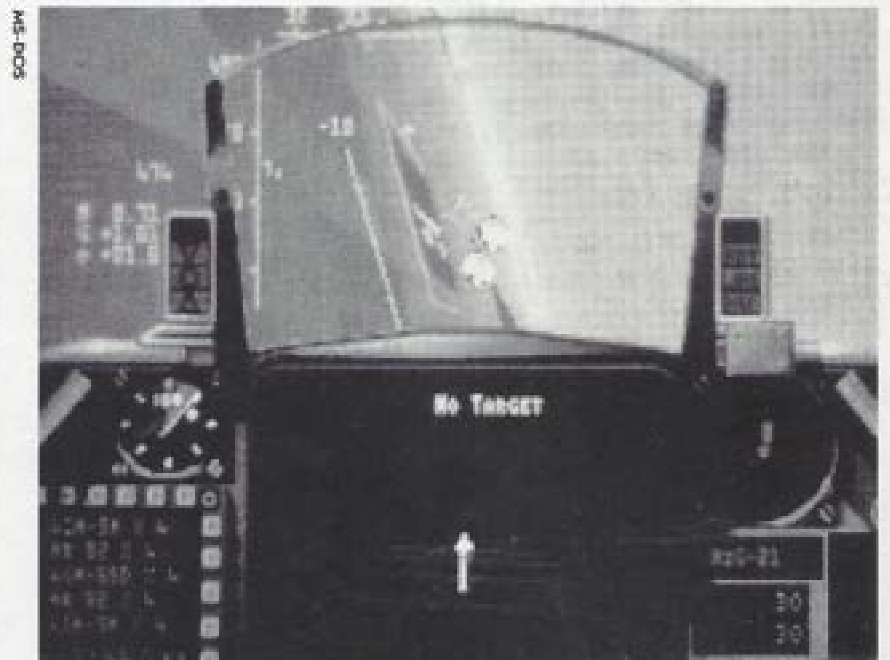
SIMULATIE VS. STRATEGIE

A.T.A.C. (Advanced Technical Air Command) wordt geleverd zoals we dat inmiddels van MicroProse zijn gewend. De inhoud van de doos bestaat uit drie HD diskettes, een key reference card waarop de functies van alle toetsen staat en een uitvoerige handleiding. Deze handleiding bevat zeer veel achtergrondinformatie: gegevens over de gevechtstoestellen en over de problemen met drugs.

MS-DOS

Het spel is eigenlijk tweeledig. Ten eerste de aloude vluchtsimulator: u vliegt een aantal missies in een vliegtuig of in een helikopter, bewapend met de modernste techniek tegen zeer geduchte tegenstanders. Ten tweede is A.T.A.C. een strategisch spel, aangezien u niet alle vluchten zelf hoeft uit te voeren, maar ook andere piloten daarvoor kunt inzetten. En zoals dat in echte strategiespellen gebruikelijk is, bepaalt u zelf alles wat u gaat doen: eerst een fabriek platgooien of een plantage vernietigen, met een F22 of met twee Apache helikopters, de keuze is aan u.

MS-DOS



A.T.A.C. als vluchtsimulator brengt zeer weinig nieuws, een verhaal over de verschrikkingen van drugs moet het een nieuwe invalshoek geven. Als strategisch spel is A.T.A.C. zeker niet geslaagd, gezien de beperktheid ervan.

De graphics zijn weliswaar goed uitgevoerd, maar de vectorgraphics van de diverse toestellen zijn wel erg sober. De verschillende gezichtspunten vanuit het toestel zijn zelfs ronduit belachelijk!
Het geluid is ook heel magertjes: de vliegtuigen produceren een of ander hoog geluid, de helikopters zijn iets beter met het geluid van de wieken.

Het grootste gedeelte van de handleiding is gevuld met achtergrondinformatie. En eerlijk gezegd, als ik dit wil weten lees ik de krant wel. De werkelijke spelinformatie is bijzonder karig, het duurt dan ook wel even eer men de besturing onder de knie heeft.

Het enige aan A.T.A.C., dat nog wat indruk maakte, was de intro. Maar na dit een paar keer gezien te hebben was de aardigheid daar ook wel vanaf. Voor deze prijs zou ik het maar laten liggen.

Laurens van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Microprose
MS-DOS ƒ 149,50 / BEF 2889
Video: VGA
Audio: AdLib, Thunderboard, Roland, SoundBlaster
Systeemeisen: 286/386/486, DOS 5.0, 640K;
joystick aanbevolen, muis optioneel

SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS

SUPER NINTENDO

HET JAAR 2636: BUITENAARDSE WEZENS DIE INDERTIJD HET ONDERSPIT HEBBEN GEDOLVEN HEBBEN WEDEROM EEN GROOTSCHEEPSE INVASIE OP POTEN GEZET. VERGELEKEN MET DEZE WEZENS, HUN GIGANTISCHE HULPBRONNEN EN ZEER GEAVANCEERDE WETENSCHAP IS DE MENSHEID MAAR EEN STELLETJE ZWAKKELINGEN. DE AARDE WORDT ONDER DE VOET GELOPEN.....

In het diepste geheim blijkt een speciaal onderzoekslaboratorium een gevechtsrobot ontwikkeld te hebben: de Probotector. Deze wordt nu ingezet. Twee maanden na de invasie verschijnen in de verwoeste stad twee Probotectors, de RD008 en RC011. Dit zijn de meest geavanceerde modellen. De strijd begint opnieuw....



DE VIJAND

Doel van het spel is de basis van de aliens te vernietigen en de Aarde uit de verwoestende greep te bevrijden. In totaal zijn er zes levels, waarvan vier in zij-aanzicht en twee in bovenaanzicht gespeeld worden.

In de zij-aanzicht velden moet u de vijandelijke aanvallen afslaan, het einde van het level bereiken en daar de vijandelijke leider verslaan. In de bovenanzicht velden moet eerst een plaats bepaald worden waar de *Probotector* kan landen. Vervolgens moet hij in het gebied de nodige doelen vernietigen om daarna tegenover de vijandelijke leider te komen staan. Ook deze moet verslagen worden.

TWEE SPELERS

U kunt alleen of gezamenlijk met een andere speler dit avontuur wagen. Wanneer u met iemand anders speelt kunt u kiezen uit twee mogelijkheden. In het eerste geval speelt u in de bovenzicht-velden elk in een eigen scherm. In het tweede geval speelt u in de velden in hetzelfde speelveld. In de zij-aanzicht velden speelt u gezamenlijk in een scherm, u moet bij elkaar blijven en kunt elkaar niet in de steek laten.

Van dit soort ellende krijg ik geen genoeg, messcherpe actie en bloedstollende ellende.

Grandioze graphics, perfecte muziek en ogenzinderende animaties maken Super Probotector tot een spel wat iedere vuurduim met een [illegible] erop moet hebben!

Af.

Harry d'Emme

WAPENS

Uiteraard hoeft u niet met lege handen op stap. Niet alleen bent u aanvankelijk bewapend met een mitrailleur en een bom, onderweg kunt u de meest vernietigende wapens oppikken, van lasergeweren en doelzoekende kogels tot vlammenwerpers. En af en toe komt u zo naar een pantserwagen met draaiende motor tegen, welk schoner middel om ongehinderd door de stad te denderen?

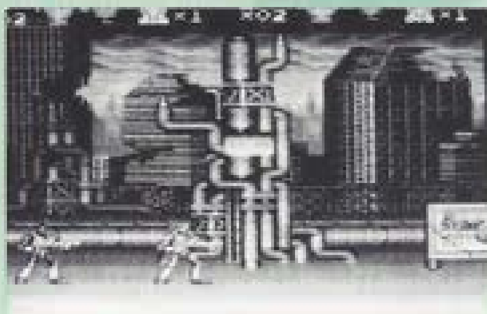
Met Super *Probotector* heeft Konami weer een fraai staaltje vakmanschap neergelegd. Dit razendsnelle actie-spel zal menig vuurduim begeesterd bezig houden.

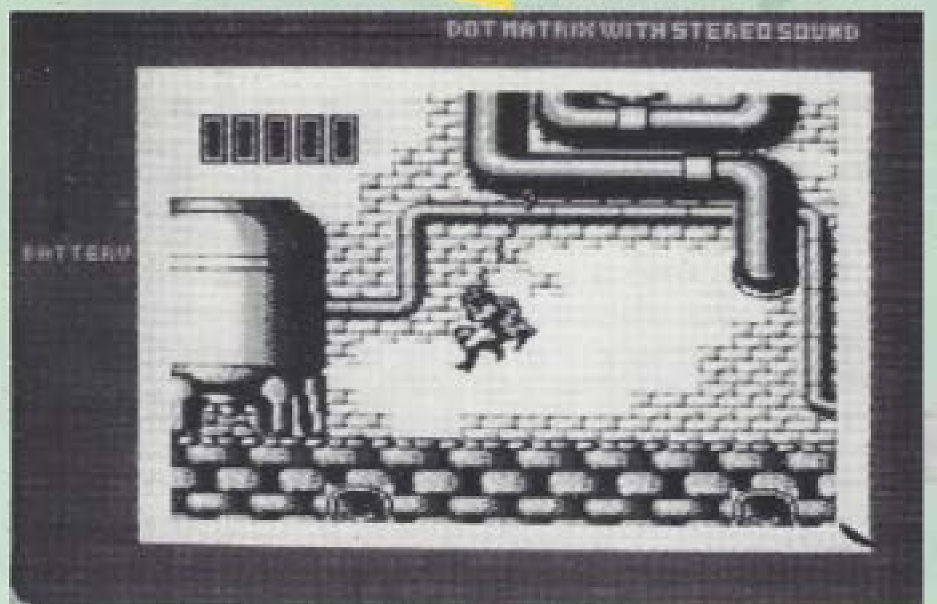
De velden zijn uitermate afwisselend, in het ene veld moet u zich door een bezette stad een weg banen om meteen daarna in bovenaanzicht op een snelweg terecht te komen waar de meest afgrijselijke monsters rondddolen. Even later zit men op een super-scooter en scheurt men laag vliegend over het landschap onderwijl als een futuristische cowboy om u heen schietend om de achtervolgers af te schudden.

Of wat dacht u van het industriegebied waar u zich hangend aan stalen balken en doorzakkende pijpen als een metalen Tarzan boven giftige vuurzeeën moet verdedigen?

PRODUKT INFO

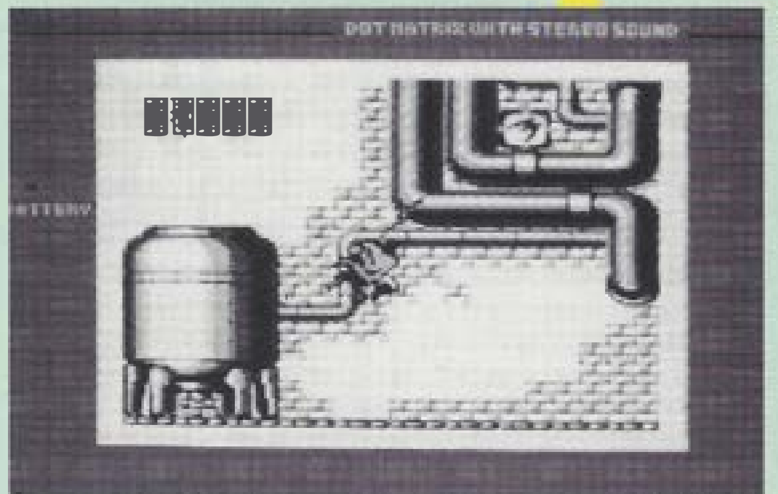
Fabrikant: Konami
Super Nintendo f 189,00 / BEF 3199





OP ONVERKLAARBARE WIJZE ZIJN KOSTBARE METALEN UIT DE MIJNEN VAN GOTHAM CITY VERDWENEN. EENTJE DAARVAN IS ZEER GIFTIG EN WORDT GEBRUIKT VOOR RAKETTEN.

Zoals gewoonlijk is de politie ten einde raad en wordt de hulp van Batman ingeroepen. Al snel deduceert Batman dat slechts één misdadig genie een dergelijk plan kan beramen: de Joker is kennelijk weer terug!



Batman moet zo snel mogelijk de geheime schuilplaats van de Lachende Crimineel zien te vinden voordat de boel uit de hand loopt.

VIER

In totaal zijn er vier levels waarin Batman verschillende vijanden moet verslaan en moeilijke hindernissen moet overwinnen om zijn doel te bereiken. Het uiterste wordt gevergd van zijn acrobatische talenten (beklimmen van muren) en buitenissige wapens zoals de Batarang en de haak. Aan het eind van elk level komt Batman tegenover een uiterst gewiekste tegenstander te staan. Deze moet eerst verslagen worden voordat Batman verder kan.

Het avontuur begint in de riolen van Gotham City; vervolgens komt Batman in een machinewerkplaats terecht. Het derde level speelt zich in een rijdende trein af, terwijl het vierde level een mysterie blijft totdat Batman er daadwerkelijk aankomt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sunsoft
Nintendo Game Boy: f 99,00 / BEF 1885

Batman is een behoorlijk uitgebreid platform-achtig actie spel. Apart is echter dat om er doorheen te komen de specifieke Batman-vaardigheden goed beheerst moeten worden. Wanneer men het klimmen tegen de muren of het zwaaien aan de Batarang niet meester bent, is het al snel afgelopen.

Het spel ziet er goed uit en de actie is uitstekend. Batman is niet echt gemakkelijk en zal alleen de ware doorzetters kunnen bekoren.

Harry d'Emme

BATMAN - THE RETURN OF THE JOKER

NINTENDO GAMEBOY

PAPERBOY 2

SUPER NINTENDO

Je zal 't zeven keer per week tegenkomen!

NA HET WEINIG SUCCESVOLLE *PAPERBOY* IS DAN NU *PAPERBOY 2* UITGEBRACHT, EN METEEN VOOR ZOWEL NINTENDO NES, GAME BOY ALS DE SUPER NINTENDO.

In *Paperboy 2* begint het zorgelijke leventje van een krantenjongen - overigens kan nu ook als krantenmeisje gespeeld worden - weer helemaal van voren af aan. En omdat het spel in Amerika speelt, moet u nu zeven keer per week 's ochtends vroeg op pad.

En de buurt is behoorlijk veranderd er staan meer soorten huizen, waaronder villa's, spookhuizen en peuterbewaarplaatsen. Het lijkt wel alsof u droomt, draken, spoken en moolmonsters (nee, geen Turtle gezien) dolen door de straten. Wat is hier aan de hand?

De ware krantenjongen/meisje laat zich echter door een dergelijke omgeving niet van de wijs brengen. U kunt beter sturen dan de vorige keer om uw kranten aan weerszijden van de straat te bezorgen. Toch is er veel behendigheid nodig om uw opdracht in deze buitenissige buitenwijk tot een goed eind te brengen.

ABONNEES

Voordat u aan uw tocht begint ziet u een route waarop aangegeven is waar de abonnees op de krant wonen. Hun huizen hebben een brievenbus voor de deur, u kent ze wel uit de films: zo'n doos op een stok. U moet bij iedere abonnee de krant bezorgen door deze met een welgemikte worp in de brievenbus te keilen. Wanneer u een abonnee vergeet zegt hij kwaad zijn abonnement op, dus kijk uit.

Maar gelukkig kunt u er ook een extraatje bijverdienen door goede daden te verrichten zoals inbrekers en weggelopen kinderen tegen te houden. Verder kunt u bonuspunten verdienen door de ruiten van niet-abonnees te breken (is dat een goede daad of een verknipte vorm van marketing?), zonnebaders nat te spuiten en de vuilnisman van de sokken te rijden. Aan het eind van uw dag controleert uw baas of hel wel allemaal goed gegaan is. En als dat zo is mag u de volgende dag wederom goedgemutst op pad.

WEKEN

In totaal moet u drie weken van zeven dagen elk afleggen. Iedere week moet u langs twintig huizen, tien van abonnees en tien van niet-abonnees. Weet u alle abonnees een krant te bezorgen dan kunt u een nieuwe abonnee werven. Zo'n perfecte bezorging kan maximaal tien nieuwe abonnees opleveren. Bovendien kunnen er extra levens mee verdiend worden. Iedere week is iets moeilijker dan de voorafgaande week.

BONUS

Aan het eind van iedere dag is er een bonus trainingsronde. Deze wordt elke week langer, gelukkig kunt u er geen levens verliezen.

GAMEBOY

Het ziet er best wel aardig uit, maar echt opgewonden kan ik er niet van raken. Het semi-3D effect mag er dan wel aardig uitzien, veel toevoegen qua spel doet het niet. En er is al zo weinig spelinhoud.

Laten liggen!

SUPER NINTENDO

Grafisch goed, aardige muziek en toch een zinloos spel. Er wordt totaal geen gebruik gemaakt van de geavanceerde mogelijkheden van de Super Nintendo. Wat overblijft is een armzalige schil zonder alte veel inhoud, want ook voor deze versie geldt: saai. En dat voor zoveel geld!

NINTENDO NES

Hier geldt hetzelfde voor als bij de twee andere versies. Een zinloos spel dat er hier ook nog niet eens echt goed uitziet. Het is mij volkomen duister waarom iemand behoefte zou hebben aan een nieuwe versie van een oorspronkelijk toch al niet zo goed spel.

Harry d'Emme

NINTENDO GAMEBOY · NINTENDO NES

PRODUKT INFO

Fabrikant:
Mindscape
Nintendo NES
ƒ 139,00 / BEF. 2865
Nintendo Game Boy
ƒ 99,00/BEF. 1885
Super Nintendo
ƒ 189,00/BEF. 3199

TRACK MEET

***TRACK MEET* IS EEN VERZAMELING SPORT-EVENEMENTEN WAARAAN U ALLEEN OF MET TWEE SPELERS KUNT DEELNEMEN. HET DOEL IS UITERAARD BIJ ALLE SPORTEN TE WINNEN EN DAARMEE GOUDEN PLAKKEN TE BEHALEN.**



Na het aftellen van de scheidsrechter begint de wedstrijd; té vroeg de baan op levert een valse start op en drie valse starts betekent geen punten voor dit evenement.

U neemt deel aan de volgende sporten.

100 Meter sprint
Horderloop
Speerwerpen
Polsstok hoogspringen
Verspringen
Discuswerpen
Gewichtheffen

Gelukkig kunt u iedere sport zolang oefenen als u dat wilt voordat u aan de echte wedstrijd begint.



Bij alle sporten moet u zo snel en regelmatig mogelijk knop A indrukken. Tijdens hardloopwedstrijden rent u dan harder terwijl bij de andere sporten u meer kracht krijgt om uw discus of speer te werpen. De functie van knop B verandert per sport.
In totaal zijn er vijf tegenstanders, van Ricky de Barbaar (dom & sterk) tot E. Jack Strop, de beste atleet aller tijden.

PASSWORD

Na iedere ronde krijgt u een password zodat u niet altijd weer helemaal van voren af aan hoeft te beginnen.

TWEE SPELERS

Indien u met twee 'gelinkte' Game Boys speelt dan rent u bij de 100 meter en de hordenloop tegen elkaar. Bij de andere evenementen is dit niet zo.

Vroeger was ik verslaafd aan Decathlon op de Atari 2600 en later de C64 en de MSX. Daar moest je door als een dolle de joystick heen en weer te rukken ook sporten: dat heeft me heel wat joysticks gekost, totdat ik de Suzo knuppels ontdekte. Die bleken wel bestand tegen het razende roeien met de joystick.

Track Meet is een botte kopie van *Decathlon*, tot in het kleinste detail. Daardoor is het niet minder leuk, maar ze hadden het wat mij betreft best mogen toegeven.
Het grote verschil is dat u nu als een waanzinnige op de Game Boy knoppen zit te rammen, en of die daar nu wel tegen bestand zijn op de lange duur vraag ik me angstig af.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

NINTENDO GAMEBOY

Fabrikant:
Interplay
Nintendo
Game Boy ƒ 89,00/BEF. 1720

LEMMINGEN ZIJN KLEINE RAT-ACHTIGE KNAAGDIEREN WELKE UITSLUITEND IN NOORD EUROPA VOORKOMEN. OM DE PAAR JAAR NEEMT HET AANTAL LEMMINGEN OPEENS GIGANTISCH TOE. EN ZE GAAN EN MASSE OP TREKTOCHT, ZONDER OP OF OM TE KIJKEN EN ZICH VAN GEEN GEVAAR BEWUST TREKKEN ZE OP ZEE AF WAAR ZE ZICH ALLEMAAL IN DE GOLVEN STORTEN EN VERDRINKEN. TOT OP HEDEN IS ER GEEN ENKELE ZINNIGE VERKLARING VOOR DIT FENOMEEN GEVONDEN.

LEMMINGS



ZINLOOS

Het Engelse software huis Psygnosis heeft in 1991 een spel rondom de lemmingen ontwikkeld, dat nu door Sunsoft voor de Super Nintendo uitgebracht wordt. In dit spel, bestaande uit tientallen velden, moet de speler zien te voorkomen dat de lemmingen een zinloze dood tegemoet gaan door ze naar de uitgang van ieder veld te leiden.

Alhoewel lemmingen redelijk stupide zijn, kunnen ze wel in speciale vaardigheden getraind worden. Dankzij deze door de speler toe te wijzen mogelijkheden kunnen ze veilig door gevaarlijk gebied trekken. Alleen op deze manier kan het overgrote deel van de lemmingen naar de uitgang gebracht en gered worden. En dat is immers de doelstelling van dit spel, waarbij het succes van de speler bepaald wordt door het percentage geredde lemmingen.

Het aantal te redden lemmingen hangt af van het level, maar het zijn er nooit meer dan 100. De lemmingen komen uit een valluik en beginnen meteen naar links of rechts te wandelen. Een gewone lemming kent maar één bezigheid: recht vooruit wandelen totdat hij tegen een hindernis opbotst. Hij draait zich dan om en wandelt terug, et cetera. Het is aan de speler om taken/vaardigheden toe te wijzen zodanig dat de lemmingen in veiligheid gebracht kunnen worden.
De volgende vaardigheden zijn mogelijk: klimmen, zweven, bouwen, gaten graven, diagonale gang graven, blokkeren, horizontale gang graven en opblazen. Twee hiervan hebben een nadere verklaring nodig. Een blokkerende lemming houdt alle andere lemmingen tegen en doet ze de andere kant oplopen. Dat is nuttig om te voorkomen dat ze bijvoorbeeld een afgrond inkletteren.
Opblazen is een zelfmoord-actie. Soms moet u een lemming laten exploderen om op die manier een stuk wand of rotsblok op te blazen zodat de andere lemmingen er langs kunnen. Ware helden dit! Uiteraard heeft elk veld ook nog eens een tijdlimiet.

MEER

Het één-speler spel kent 125 velden, wat meer dan het oorspronkelijke Lemmings. Het is ook mogelijk met twee spelers tegelijkertijd te spelen. Het scherm wordt dan in tweeën gesplitst en iedere speler heeft een eigen kleur lemmingen plus een eigen speelscherm. Er wordt echter wel in hetzelfde veld gespeeld, dus de groene en blauwe lemmingen lopen door elkaar heen. U kunt de lemmingen van de tegenstander niet besturen, maar u kunt hun gedrag wel beïnvloeden door te bouwen et cetera. Het tweespeler spel heeft twintig velden.

Lemmings is voor velen hét spel van 1991 geweest, en terecht. Het is een typisch puzzelspel, waarbij sommige velden hersenkrakend moeilijk zijn. Daarbij vergen sommige velden snel en nauwgezet werken. heb je net de laatste lemming omlaag laten zweven dan moet je als de bliksem naar de andere kant van het veld om daar even een blokkade op te zetten.

De eerste velden zijn tamelijk eenvoudig en meer bedoeld om u te leren hoe met het spel om te gaan. De latere velden, en dan met name die welke zich over meerdere schermen uitstrekken, kunnen behoorlijk ingewikkeld worden.
Dat is eigenlijk het enige minpunt dat ik bij dit spel kan bedenken. Na de inleidende velden wordt het meteen al zo moeilijk dat velen de controller tegen de muur zullen willen verbrijzelen.

Gelukkig wordt na ieder level een password gegeven zodat men niet iedere keer van voren af aan hoeft te beginnen. Maar net als bij de computer-versies van Lemmings is de opbouw van het password afhankelijk van ondermeer de behaalde score. En dat betekent dat er weer vele verschillende passwords voor eenzelfde level mogelijk zijn.

Voor wie er tegen kan!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sunsoft
Super Nintendo
ƒ 199,00/
BEF. 3499

WAAR NOG MEER?

Lemmings is leverbaar voor Amiga, MS-DOS, Atari ST en Macintosh. Bovendien wordt er gewerkt aan versies voor de Sega Mega Drive en de Atari Lynx.
Voor de Amiga, Atari ST en MS-DOS bestaat ook nog een datadisk *Oh no! More Lemmings* met honderd extra velden. Deze datadisk is ook als zogenaamde 'stand-alone versie' verkrijgbaar, wat betekent dat u het oorspronkelijke *Lemmings* programma niet nodig heeft om de disk te gebruiken.

Eind november komt de langverwachte *Lemmings 2* met nog meer en ingewikkeldere velden. Wat we ervan gezien hebben was likkebaardend fraai, in Hoog Spel 14 hopelijk een recensie. *Lemmings 2* zal voorlopig uitsluitend voor Amiga, Atari ST en MS-DOS verschijnen.

Streetfighter 2 is het grootste spel dat tot op heden voor de Super Nintendo uitgebracht werd: 16 Mbit; en dat verklaart meteen ook de uitermate hoge prijs van dit spel. Geheugenchips zijn momenteel niet bepaald goedkoop en zeker 16 Mbit chips kosten het nodige.

STREETFIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

IN DE HALLEN UITGEROEPEN TOT BESTE SPEL ALLER TIJDEN, IS DIT ZONDER TWIJFEL HÉT SPEL WAAR DE HELE NINTENDO GOEGEMEENTE OP GEWACHT HEEFT.



Na eerst bepaald te hebben wie u gaat spelen, kan voor elke speler afzonderlijk de moeilijkheidsgraad oftewel vechtlust ingesteld worden. Hierdoor kunnen onervaren spelers het opnemen tegen op verschillende, over de hele wereld verspreide lokaties. Bovendien zijn er ook nog vier andere tegenstanders zoals de duivelse Sagat.

Nog leuker wordt het wanneer u met twee spelers aan dit spel begint.

een gevorderde zonder dat de vloer met ze aangeveegd wordt.

Ieder gevecht bestaat uit drie rondes, u moet twee rondes winnen om naar het volgende gevecht te mogen.



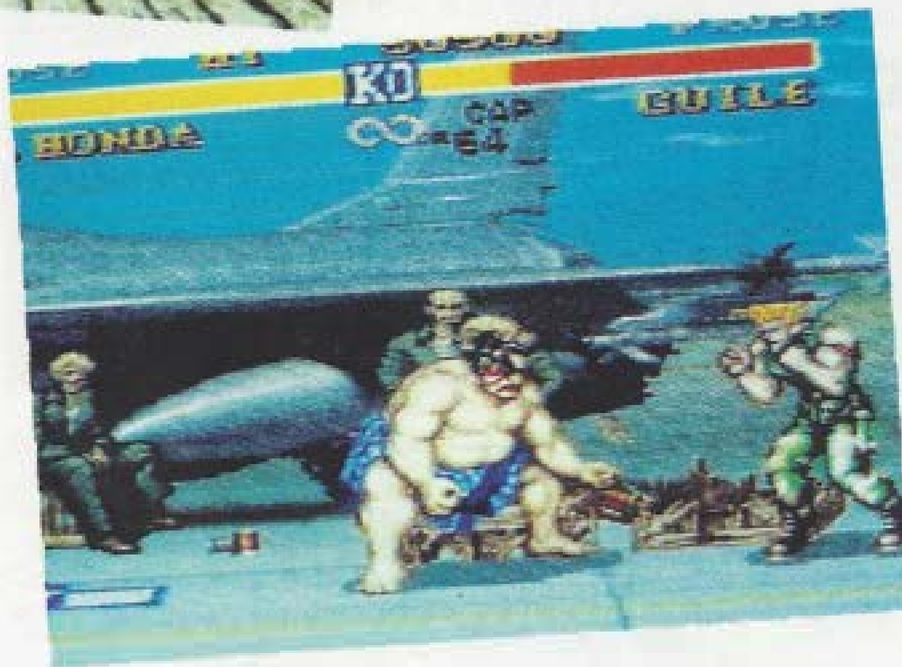
Hebt u alle rondes gewonnen dan moet u het tegen een echte krachtpatser zoals Sagat opnemen. Wint u het ook van hem dan gaat u naar het volgende level in het spel.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo ƒ 249,00 / BEF. 3995

Streetfighter 2 komt binnenkort ook voor Amiga, MS-DOS en misschien C64.

Twaalf dubieuze knokkers uit verschillende culturen komen in dit slader-op speltegenover elkaar te staan. In het één-speler spel kunt u één van acht helden kiezen (zie kader), waarna u het dan tegen de anderen moet opnemen



Weer zo'n mepspel, is de eerste indruk. En alhoewel dat nog waar is ook, verdient dit spel best de aandacht. Dit spel is exactgelijk aan de roemruchte hallenversie, tot het laatste detail aan toe.

Alle zes knoppen op de controller worden gebruikt, een grote hoeveelheid meppen, slagen, kick's en andere lichaamsoefeningen staan tot uw beschikking. Iedere vechter heeft zijn of haar eigen specialiteit, waarmee de tegenstander op het verkeerde been gezet kan worden. Maar ook die heeft de nodige verrassingen achter de hand.
Het wordt pas echt leuk wanneer men met twee spelers gaat spelen. Dan blijkt pas hoeveel mogelijk is in Streetfighter 2!

Qua graphics en animaties is Streetfighter 2 af! De kippenplukkende winkelier bijvoorbeeld, of het vrijende paartje, het ziet er allemaal even goed uit. De muziekjes zijn redelijk, terwijl de spraak uitstekend is en zeer functioneel (als waarschuwing bijvoorbeeld) gebruikt wordt.

Toch moet eerlijkheidshalve vermeld worden dat Streetfighter 2 alleen voorbestemd is voor de liefhebber van dit soort spellen.

Wie niet van meppen houdt kan dit spel maar beter laten liggen.

Maar voor de ware liefhebber zou dit wel eens het laatste vecht-spel kunnen zijn dat aangeschaft wordt. En dat heeft dan niets te maken met de uitzonderlijke hoge prijs van dit spel, maar veel beter kan gewoonweg niet!

Harry d'Emme

DE HELDEN

KEN EN RYU: de Japanse Ryu heeft karate en Kempo perfect onder de knie. Hij is razendsnel en zijn Draken-mep is vernietigend. Daarbij beschikt hij over een magische krachten, hij kan pure energie op een tegenstander afvuren.
Ken is Ryu's vriendje, die samen met Ryu karate geleerd heeft. Daarna is hij terug gegaan naar Amerika. Ken is niet zo sterk als Ryu, maar zijn worpen zijn beter.
HONDA: deze Japanse Sumo worstelaar heeft als specialiteit de Honderd Handen Mep. Zijn handen worden dan een wervelwind die geen tegenstand duldt. Alhoewel Honda een beetje traag is - hij is niet een van de dunsten - kan hij



menig tegenstander pletten door bovenop hem te springen.

BLANKA: de groenhuidige Braziliaan komt uit het Amazone-regenwoud. Hij is de meest vreemde van het stel, niet alleen gebruikt hij zijn grote hoofd regelmatig als stormram, ook kan hij elektrische schokken geven.

GUILE: de mooie jongen, waar alle vrouwen op vallen. Toch blijft het uitkijken, hij kan uitstekend vechten. En zijn Sonic Boom blijft levensgevaarlijk.

CHUN-LI: beeldschone jongedame met supersnelle reflexen en een voetenwerk dat de ergste crimineel doet terugdeinzen.

ZANGIEF: een uit Rusland ontsnapte worstelaar met ijzersterke armen en moordende handen. Niet al te slim en snel maar wel levensgevaarlijk!

DHALSIM: hét grote mysterie. Dhalsim komt uit India en heeft aan de voet van de Himalaya yoga geleerd. Hij kan zijn lichaam in de meest vreemdsoortige houdingen wringen, of zijn armen twee keer zo lang maken. Bij Dhalsim is het onmogelijk buiten handbereik te blijven. Gelukkig is hij niet al te snel.

SUPER ADVENTURE ISLAND

ALS GROTE HELD VAN HET EILAND HEEFT MASTER HIGGINS DE TAAK OP ZICH GENOMEN DE EILANDBEWONERS TE BESCHERMEN TEGEN DE TALLOZE VERRADERLIJKE WEZENS DIE ER WONEN.



En dat lukt hem wonderwel totdat op een kwade dag de tovenaar Dark Cloak Higgins' vriendinnetje Jeanne ontvoert en haar in steen verandert. Om haar uit de greep van de betovering te bevrijden moet Higgins de moeilijke reis naar het kasteel van Dark Cloak aan de voet van de ijsberg ondernemen.

Higgins kan over twee machtige wapens - bijl en de boemerang - beschikken die hij gelukkig overal op het eiland vinden kan. En wanneer hij genoeg wapens verzamelt kan hij deze als vuur afschieten!

Daarbij kan hij af en toe een skateboard opduikelen om supersnel over het eiland te skaten.

LEVELS

SAI bestaat uit vijf werelden met daarin vier levels. Om een level uit te spelen moet u de ster aan het eind van de zone oppakken. Aan het eind van elke wereld komt u een monster - Eindboss - tegen die moet worden verslagen. Dark Cloak himself komen we tegen aan het einde van de vijfde wereld.

In elke wereld is er een geheime bonusronde. Om deze te vinden werpt u de boemerang of de bijl. Klinkt er dan een metalig geluid dan weet u dat u in de buurt zit. Bent u eenmaal in de bonusronde beland dan zijn hier aardige prijzen op te pikken.

LEVENS

Master Higgins begint zijn tocht met drie levens en hij kan dit aantal verhogen tot maximaal zes stuks. Hij verliest een leven wanneer hij een vijand of een obstakel aanraakt, in het water valt of wanneer zijn energie helemaal op is. Gelukkig kan hij bijtanken door fruit en melk op te rapen onderweg.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hudson Soft
Super Nintendo ƒ 189,00/BEF 3195



In feite is dit: de Super Nintendo versie van het in Hoog Spel 11 besproken Adventure Island voor Nintendo NES en Game Boy. En ook hier geldt weer hetzelfde: leuk maar niet opzienbarend. Voor Super Nintendo begrippen is dit zelfs een middelmatig spel; op geen enkele manier worden de specifieke mogelijkheden van de Super gebruikt.



Het spel is groot, dat wel, maar biedt mijns inziens te weinig spanning om lang te boeien. En dat afgezet tegen de prijs die ze ervoor vragen!

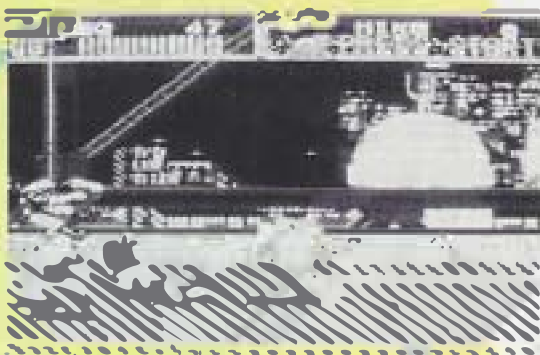
Voor mij hoeft dit niet!

Harry d'Emme

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

Turtles in Time

HET IS RUSTIG IN NEW YORK EN ONZE VRINDEN ZITTEN ONDER HET GENOT VAN EEN VERSE PIZZA NAAR HUN VRIENDIN APRIL O'NEILL TE KIJKEN. ZIJ MAAKT EEN RECHTSTREEKSE REPORTAGE VANAF HET VRIJHEIDSBEELD.



Maar lang kan dit leventje niet doorgaan, plots komt een vliegende robot uit de hemel omlaag krijsen, scheurt het beeld van zijn sokkel en gaat ervan door.
De helden weten wat dit betekent; Shredder is weer eens bezig; ze besluiten naar het Technodrome te gaan om Shredder op te zoeken.

Door tien velden moeten ze zich heenvechten, waaronder Downtown en de achterbuurt van Alleycat Blues. In het derde level gaan ze zelfs surfen in de riolen, daarbij dwars gezeteld door schurken op razendsnelle jet-boten. Wanneer ze eindelijk het Technodrome bereiken, vinden ze inderdaad Shredder achter de besturing van de robot. Maar nadat ze Shredder met een flink pak slaag verslagen hebben wordt hij dol en slingert hij iedereen in de net geactiveerde Matrix Translocatiestraal.

Het gevolg is dat ze terug geslingerd worden in de tijd, en nu moeten de Turtles door zes waanzinnige levels, verspreid door tijd en ruimte, naar het heden terugvechten. En dan moeten ze het tegen een geheel verjongde Super Shredder opnemen.

OPNIEUW

Veel is gelijk gebleven, u begint met te bepalen met welke Turtle u op stap wilt. En inderdaad tanken de heren nog steeds bij met pizza's. Maar ze hebben ook het nodige bijgeleerd aan tactieken. Nieuwe trucjes zijn onder meer de katapult, de armworp, de bulldozer, de vliegende schop en nog een paar uiterst effectieve arm- en beenoefeningen.

Voor wie een liefhebber is van dit soort spelen kan dit niet stuk. De afwisseling met F-Zero-achtige levels zoals level 8 is weer eens wat anders.

Toch meende ik inhoudelijk wat bloedarmoede te bespeuren. Het ziet er allemaal fantastisch uit - de Super Nintendo op z'n best - maar ik had toch iets meer verwacht van Konami. Er zit wat mij betreft te weinig afwisseling in om dit langere tijd te spelen.
Voor de actie-fanaat!

Harry d'Emme

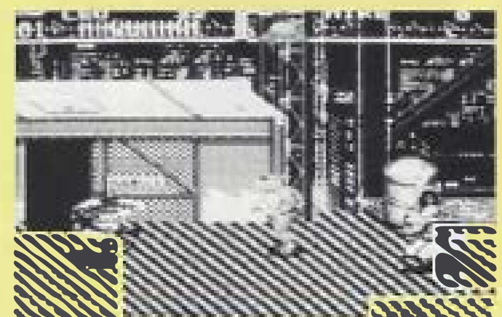
SUPER NINTENDO

TWEE SPELERS

Het is mogelijk met twee spelers gelijktijdig te strijden. De tweede speler kan op ieder willekeurig moment aan het gevecht beginnen, ook al is dat al enige tijd aan de gang

TIJD

Het is eveneens mogelijk met een tijdlimiet te strijden tegen de leden van



de Foot Clan. Hierbij moet u het tegen een aantal tegenstanders opnemen en deze zo snel mogelijk uit deze wereld helpen. In totaal zijn er vijf routes van drie rondes. Eén klein nadeeltje, uw Turtle heeft slecht één leven.

ONDERLING

Tot slot is het mogelijk twee Turtles tegen elkaar te laten vechten om te bepalen wie de beste van het gezelschap is. Dit is alleen maar mogelijk als twee-speler optie.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konamy
Super Nintendo ƒ 189,00/BEF 3199

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

HET IS ALWEER GERUIME TIJD GELEDEN DAN DE GROTE OORLOGEN TEGEN GANON PLAATS VONDEN. GEDURENDE LANGE JAREN WAS ER RUST IN HYRULE. DE HERINNERINGEN AAN DE OORLOGEN VERVAAGDEN GELEIDELIJK........

Niemand is daar ook voorbereid op de recente rampen die Hyrule nu treffen. Pest en droogte, waartegen zelfs magie niet helpt, teisteren het land. Na overleg met zijn adviseurs geeft de koning opdracht de afgesloten Duistere Wereld waar Ganon opgesloten werd te gaan onderzoeken. Daarbij bleek dat het zegel dat de Wereld sloot nog steeds intact was. De koning looft beloningen uit voor eenieder die de bron van de huidige problemen kan opsporen. Allspoedig verschijnt de vreemdeling Agahnim, die de rampspoed weet te onderdrukken dankzij magie die niemand hier begrijpt. Als beloning benoemt de koning hem tot hoofdadviseur en opvolger van de zeven Wijzen.
En er heerst weer rust en vrede in Hyrule... maar is dat wel zo?



Sinds kort doen de meest vreemde geruchten de ronde. En men beweert dat Agahnim nu over Hyrule heerst. Er is sprake van vreemde magische experimenten die 's nachts in de kasteeltoren gedaan worden. En opnieuw worden de bewoners van Hyrule bang.

HET BEGINT

Op een nacht wordt Link wakker door de smekende stem van een meisje. "Help mij, mijn naam is Zelda en ik zit opgesloten in de kerker van het kasteel." Link springt uit bed, niet zeker of hij nu gedroomd heeft of niet. Hij gaat op zoek naar zijn oom, die op het punt staat te vertrekken en zich al gewapend heeft voor de strijd.
Link kijkt zijn oom na als deze vertrekt, schild aan de arm en familiezwaard in de hand. Dit is een nacht als geen andere... en wie is Zelda? Waar gaat zijn oom heen en waarom?
Een nieuw hoofdstuk in de legende van Zelda vangt aan.

DE SPEURTOCHT

Het Gouden Land van de Triforce is door de boosaardigheid van Ganon in een Duistere Wereld veranderd. En nu wil hij ook Hyrule, de Wereld van het Licht aan zich onderwerpen. Daartoe moet hij het zegel van de Zeven Wijzen dat de Duistere Wereld afsluit verbreken. Maar dat kan hij niet alleen. En zijn pion Agahnim moet hem daarbij helpen (de nachtelijk experimenten).

Link, de legendarische held van Hyrule moet nu de Duistere Wereld betreden om de maagden die Agahnim daarheen gestuurd heeft te zoeken. Op zijn tocht ontmoet Link vele gevaren, moet hij talloze puzzels oplossen en levend het eind weten te bereiken. Onderweg bevrijdt hij uiteraard de maagden, verslaat hij Ganon en wordt de vrede in Hyrule hersteld. Dat hopen we althans.....

HET LAND

Wanneer Link het huis van zijn oom verlaat giet het van de regen. Toch is het verstandig eerst even een forse wandeling te maken en het gebied te verkennen. Deze bovenwereld kan vanuit de lucht bekeken worden zodat u altijd kunt zien waar u bent.

De wereld die Link betreedt is enorm en het wordt echt spannend wanneer hij het kasteel met zijn lange gangen, diepe kerkers en ondergrondse doolhoven betreedt. Het risico van verdwalen is groot, gelukkig kan Link ergens een magische kaart vinden waarop hij kan zien waar hij is. Bovendien speelt Links' avontuur zich zowel in Hyrule als in de Duistere Wereld af. Beide werelden lijken erg op elkaar, doch zijn in - meestal gevaarlijke - details verschillend.



Naast normale acties zoals rennen, tillen, gooien, spreken, zwemmen kan Link nog een aantal andere dingen. Wanneer hij de geheime toegang tot het kasteel gevonden heeft, vindt hij zijn stervende vader die hem met zijn laatste restjes kracht het familiezwaard in de handen drukt. Met dit zwaard kan Link zich verdedigen; naar gelang de omstandigheden heeft het zwaard verschillende mogelijkheden.

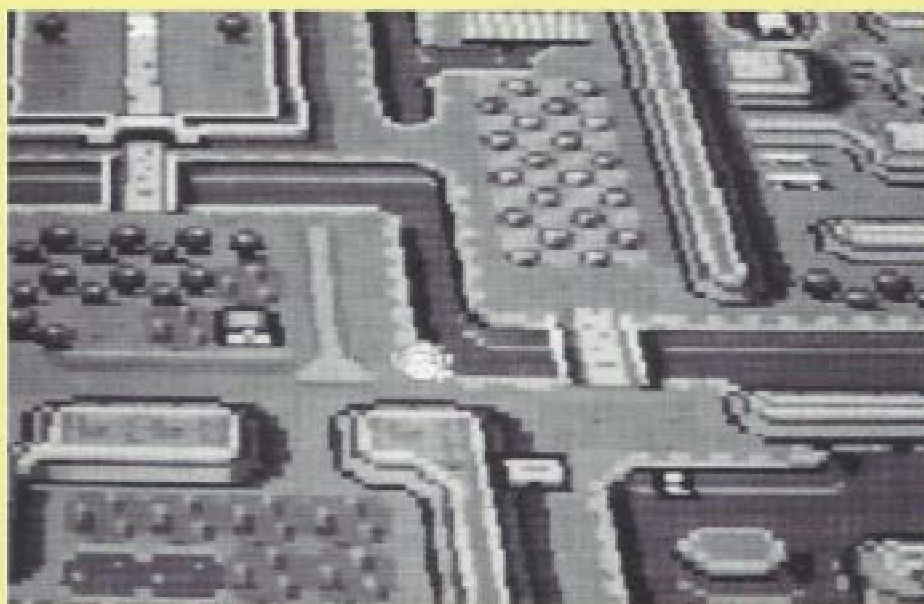
Onderweg kan Link andere voorwerpen verzamelen zoals de magische fluit, de staf van Byrna en de Magische Cape waarmee hij onzichtbaar kan worden. Andere hulpmiddelen zijn de supersnelle Pegasus-schoenen, de krachthandschoen (om rotsen te verbrijzelen) en de zwemvliezen van Zora (zonder deze kan Link niet zwemmen). Bovendien kan Link over magie beschikken dankzij de diverse toverlesjes.

RUSTEN

A Link to the past is gigantisch groot, het zou dus een ware ramp zijn iedere keer opnieuw te moeten beginnen. Gelukkig kunt u tot drie spelers of posities in de spelcassette opslaan. Deze keus krijgt u op het moment dat u een leven verliest. U kunt dan kiezen uit opslaan en verder spelen, verder spelen zonder op te slaan of stoppen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Bandai
Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899



Met verbazing ben ik aan Zelda 3 begonnen, wat is dit prachtig! Niet alleen ziet alles er even verzorgd uit, maar de complexiteit van dit spel is waarlijk verbluffend. Daarbij is het de programmeurs gelukt het spel zo op te zetten dat men al spelend de problemen ontdekt. Spelend leren, noemen ze dat geloof ik.

Er zijn zoveel mogelijkheden, talloze ontdekkingen te doen en dan heb ik het nog niet eens over de schier oneindige levels.

Dit spel laat alle voorgaande Zelda's ver achter zich. Nog niet eerder ben ik op een spelcomputer een dergelijke kwaliteit tegengekomen. De graphics zien er fantastisch uit, zeker de 3D diepte effecten zijn perfect. De begeleidende muziekjes en geluidseffecten voegen het nodige toe aan de stemming die in dit spel heerst.

Absoluut hoogtepunt en verplicht voor iedere Super Nintendo bezitter.

Harry d'Emme

P.S. Ik begin me steeds meer af te vragen waarom een spel als Turtles IV ƒ 189,00 moet kosten terwijl dit juweeltje voor ƒ 149,00 van de hand gaat. De wereld van Nintendo is verbijsterend.

SIM CITY

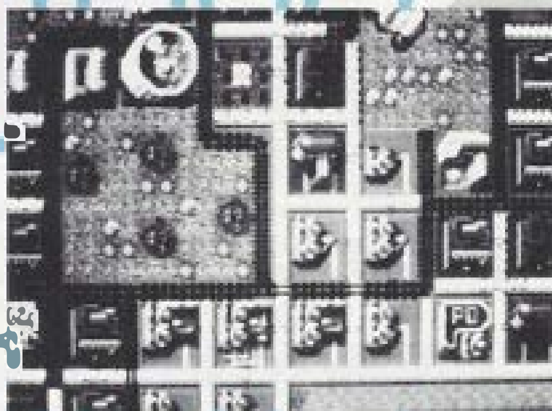
DIT IS MISSCHIEN WEL HET MEEST GESPEELDE PROGRAMMA TER WERELD, EN JAMMER GENOEG WAS HET GERUIME TIJD NIET TE KOOP. MET DE LAAG GEPRIJSDE HERINTRODUCTIE (OVERIGENS ALLEEN IN NEDERLAND & BELGIE) PLUS HET VERSCHIJNEN VAN HET SPEL OP DE SUPER NINTENDO REDEN TE MEER OM HET NOG EENS EXTRA ONDER DE AANDACHT TE BRENGEN.

SimCity was de eerste in een lange reeks simulatoren van het Amerikaanse softwarehuis Maxis. Tegenwoordig kennen we SimEarth (HS4), SimAnt (HS8), SimLife en binnenkort SimFarm. Maar de bekendste titel is A-Train (HS1), het wel degelijk een Sim-spel. Bovendien is SimCity het eerste spel van die soort dat op een spelcomputer uitgebracht wordt.

BURGEMEESTER

SimCity is in feite een stad simulator. Aanvankelijk heeft u niet meer dan een stuk land met een riviertje op uw scherm. Gelukkig hebt u een schep geld, dus het bouwen kan beginnen.

Om een stad te beginnen hebt u natuurlijk huizen nodig, dus u begint met een bulldozer door het terrein te jagen en de grond plat te gooien. Zet er wat huizen neer en we hebben een woongebied. De mensen die daar wonen moeten natuurlijk wel belasting betalen, dus ze hebben een inkomen nodig. Tijd voor een industrieel gebied, en wanneer u een chemische fabriek wilt dan is het verstandig deze niet te dicht bij de woonwijk te plaatsen. We willen de bevolking immers gezond houden? En natuurlijk wat winkels, de bevolking kan immers niet zonder eten en drinken en vooral de Hoog Spel niet vergeten!; dit zijn de commerciële gebieden.



SCREEN

Maar er gebeurt pas wat wanneer u zorgt dat er elektriciteit komt: een krachtstation neerzetten en alle gebieden erop aansluiten doet de stad tot leven komen. De stad begint te groeien en de economie doet ook zijn best. U kunt de vooruitgang ook volgen via staafdiagrammen op het scherm.

Maar tijden veranderen. Wanneer u niet op tijd zorgt voor goede verbindingen en een functionerend openbaar vervoer dan heeft u een probleem. De inwoners houden het voor gezien, u verliest populariteit. Maar hebt u eenmaal een werkende infrastructuur geïnstalleerd dan zullen de Sims (de bewoners van uw stad) weer vrolijk fluitend aan het werk gaan.

BELASTINGEN

Maar pas op! Indien u er niet voor zorgt dat uw burgers een vreedzaam leventje kunnen leiden en ze lastig gevallen worden met criminaliteit en branden kan u dat ook de kop kosten. Er moeten dus politieposten en brandweerkazernes komen.

En dan is het einde van het financiële jaar daar. Volgens de boeken heeft u te weinig geld overgehouden; bovendien komt er te weinig binnen om het volgende jaar de huidige stadsstructuur te kunnen handhaven.

Belasting verhogen dus, maar ook dat is gevaarlijk; stel dat de Sims dat niet pikken en massaal verhuizen? Belasting verlagen en het stadsgebied vergroten zodat er meer belastingbetalers (ook wel mensen genoemd) kunnen wonen. En vertroetel ze met allerlei voorzieningen.

PROBLEMEN

Maar dan beginnen de problemen pas echt goed. Verkeerschaos, milieuverontreiniging en iedereen begint te klagen. Dus past u de milieu-wetgeving aan en trekken de verwilderde fabrieken hun luiken; dus de werkeloosheid stijgt ten top. Goede raad is duur....

En hoe groter de stad wordt, des te meer hoofdpijn krijgt u. Een voetbalstadion om het volk te vermaken is leuk, maar waar moet het gebouwd worden en wie betaalt het? Opeens wil de industrie een haven; en de handel begint te schreeuwen om een vliegveld.

Net denkt u alles onder controle te hebben of er komt een groot groen monster en vaagt alles weg, of een aardbeving maakt even korte metten met uw stad. Wees echter gerust, die laatste problemen zijn optioneel en hoeven uw nijdige leventje niet te verstoren.

MOGELIJKHEDEN

In SimCity kunt u verschillende soorten steden bouwen - of meegeleverde scenario's eerst even uitproberen om het spel door te krijgen. Alhoewel de grote aardbeving van 1906 in Los Angeles een forse kluif voor een beginner zal blijken.

Maar hoe het ook zij, u kunt op alle fronten het stadsbeeld beïnvloeden en de stad geheel naar eigen ontwerp (en keuze/inzicht) opbouwen. Of u dan een levensvatbare werkelijkheid overhoudt zult u al snel merken.

DATADISKS

In Hoog Spel 11 (zie aldaar) hebben we diverse datadisks voor SimCity besproken. De Architecture disks leveren een aantal nieuwe scenario's variërend van de grijze oudheid tot een futuristische toekomst. Met de Terrain Editor kunt u uw eigen landschappen ontwerpen en zelfs reeds bestaande steden geheel wijzigen. Uiteraard bevat ook de Terrain Editor een aantal standaard scenario's.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Maxis
Amiga (1 Mb) ƒ 59,50/BEF. 1159
MS-DOS ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: Herc/CGA (HI-RES Mono)/EGA (Low+HI-RES)
Geluid: COVOX soundmaster
Min. Config: XT 4,77 Mhz
MS-DOS Windows ƒ 169,50/BEF. 3279

Datadisks Amiga/MS-DOS
ƒ 39,95/BEF. 779

Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899

MS-DOS

Alhoewel nu al weer wat jaartjes oud, blijft dit spel als een absoluut huis overeind staan. Complex en veelesend en zeker niet minder dan de latere Sim-spellen.

En dan niet te vergeten dat dit eindelijk weer eens een spel is dat geen superdure PC nodig heeft, zelfs op een XT met Hercules kun je al burgemeestertje spelen.

En wie met alle geweld duur wil doen, kan altijd nog de perfect ogende Windows versie aanschaffen. In welke vorm dan ook: absolute aanrader!

Harry d'Emme



SUPER NINTENDO

De uitstekende graphics maken dit spel nog beter dan het al is. Maar eerlijk gezegd hadden wat mij betreft mindere graphics ook gemogen; dit spel is inhoudelijk dermate goed dat je zowat alles door de vingers ziet. Voor wie meer wil dan blasten en RPG'en is met SimCity voor Super Nintendo een nieuw tijdperk aangebroken.

Bent u bereid de hersenen te laten knarsen, dan is er geen betere keuze dan SimCity. Dit gaat nooit vervelen.

TOPKLASSE!!

Helen Balens

PUMP UP YOUR GAMES!

GAME GENIE

EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen

Hé, video-champ! Wil je extra power op het scherm? Vraag dan naar Game Genie.
Je kunt Game Genie aansluiten op maar liefst 80 bekende spelletjes, waarna je helden bijvoorbeeld: hoger kunnen springen, harder slaan, over meer wapens en/of snelheid kunnen beschikken. Ook is het mogelijk om in een andere wereld te beginnen en bij veel videospellen oneindig veel levens te verkrijgen.

GAME GENIE is NES-kompatibel en ligt nu in de winkel. Geniaal toch?


INVENTED BY CODEMASTERS

GAME GENIE is een produkt van Galoob.

GAME GENIE, EXTRA POWER VOOR VEEL VIDEOSPELLEN

Importeur: Otto Simon Almelo

MILLENNIUM: RETURN TO EARTH

MILLENNIUM IS EEN STRATEGIESPEL DAT ZICH AFSPEELT IN DE TOEKOMST. U SPEELT HET HOOFD VAN EEN ONDERZOEKSTEAM OP LUNA BASE 1, WAAR U GEGEVENS VERZAMELT OVER DE SAMENSTELLING VAN DE OPPERVLAKTE VAN DE MAAN.

GEVAAR

Terwijl u daar aan het werk bent, krijgt u de opdracht om uw aandacht te vestigen op een gigantisch voorwerp dat met hoge snelheid op de Aarde afkoerst. De baan en snelheid van dit 20 teraton wegende monster zijn nauwkeurig bepaald en de Aarde bevindt zich midden op zijn pad. De laatste poging om het gevaarte uit zijn baan te brengen met behulp van een nucleaire lading, is jammerlijk mislukt. Het kapot schieten van de gigant met kernwapens zou eveneens geen oplossing van het probleem zijn. Duizenden tonnen wegende brokstukken welke uiteindelijk op Aarde terecht zouden komen, zouden nog meer ravage veroorzaken.

EINDE DER TIJDEN?

De Aarde maakt zich op voor de geweldige klap. De komeet stort neer in de oceaan, breekt dwars door de aardkorst en vele onderaardse lagen. Dit veroorzaakt gigantische schokgolven, oceaanwater stort in de kokende hete gaten en verandert direct in stoom. De Aarde verduistert en het leven sterft uit.. Dit angstaanjagende gebeuren volgt u met uw medewerkers vanaf de Maan. Als enige overlevenden van het menselijke ras bent u verantwoordelijk voor het voortbestaan van de mens en de terugkeer naar de Aarde.

Op dit punt begint Millennium, het spel. U ziet de maanbasis Luna Base 1 op uw scherm. De basis bevat een aantal secties: de life-support ruimtes, de research-afdeling, de vluchthaven, de energiecentrale, de fabriek, de grondstoffenwinning en de verdedigingswerken. Om te beginnen dient er gezorgd te worden voor voldoende energie. De fabriek heeft net genoeg aan de energie in de batterijen om een nieuw type zonnecel te fabriceren. Deze cel geeft voldoende energie om de machine voor de grondstoffenwinning in bedrijf te stellen. Onderzoekers zijn inmiddels bezig met betere zonnecellen, ruimteschepen en wapens.

ALIENS

Na verloop van tijd is het technisch niveau van de maanbasis zodanig gestegen dat een onbemand ruimteloos stel een onderzoekstocht kan maken. Met deze gegevens kan een planeet gezocht worden om een kolonie te bouwen. Onderweg komt u erachter dat u niet het enige intelligente ras in het zonnestelsel bent. Met man en macht moeten de met moeite ontwikkelde spullen verdedigd worden. Voor het uiteindelijke doel, het herstel van de Aarde, is nog heel wat nodig...



MS-DOS

SNEL

Millennium is snel en eenvoudig te spelen; de muisbesturing werkt heel intuïtief; klikken en spelen. De hoeveelheid schermen en instelbare variabelen is redelijk beperkt, zodat alles vrij snel vertrouwd aandoet.

De doos van Millennium was weer een grol staaltje van oplichterij. De inhoud van de redelijk forse doos bestond voor de helft uit schuimrubber opvulling, de rest was een kleine handleiding, één diskette en heel veel lucht. En dan de hype op de verpakking: incredible graphics, awesome depth, action-packed space combat! Als ze daar dat beetje schieten naar die vector graphics mee bedoelen?

Het spel zelf is niet indrukwekkend, een redelijk doordachte strategische onderbouwing met een fraaie, maar niet spectaculaire interface. De (zeer goede) graphics zijn overwegend paars-blauw en geven daarmee een uitstekende buitenaardse sfeer.

Het geluid bestaat slechts uit wat piepjes, welke klinken na het aanklikken van een menu of bij het verstrijken van de tijd.

Na een paar uur spelen is de te volgen strategie wel duidelijk en biedt het weinig nieuws meer. Alleen als de prijs onder de vijftig gulden zou liggen, is het de aanschaf waard.

Laurens van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Empire Software
MS-DOS: ƒ 129,50/BEF. 2499
Beeld: EGA/VGA/MCGA/Tandy
Geluid: Thunderboard/SoundBlaster/Covox
Systeemeisen: 640K RAM
Een Amiga versie is in voorbereiding

GUNSHIP 2000:

ISLANDS AND ICE SCENARIO DISK

HET IS ALWEER EEN GOED JAAR GELEDEN DAT *GUNSHIP 2000*, DE OPVOLGER VAN HET OUDE *GUNSHIP* OP DE MARKT KWAM. EEN MOOIE HELIKOPTER SIMULATOR DIE VEEL ADRENALINE IN HET BLOED BRENGT EN BLIJFT BOEIEN.

VERVOLG

Nu is er een vervolg met een aantal verbeteringen en uitbreidingen. De scenario disk en mission builder, twee nieuwe campaigns (Philippine Islands en Antarctica). Beide gebieden hebben hun specifieke problemen voor de vlieger.

De Filipijnen hebben veel bergen en bossen, dit geeft voordelen voor dekking maar natuurlijk risico op aanvaringen. Antarctica geeft het probleem dat de horizon slecht te zien is, wat het op zicht vliegen dus bijzonder moeilijk maakt. Goed de instrumenten gebruiken, echter hier is ook een probleem.



MS-DOS

Op de poolgebieden is het vliegen op een magnetisch kompas nauwelijks tot geheel niet mogelijk. In het programma heeft de vlieger hetzelfde probleem, hou de automatische piloot dus in de gaten wanneer deze volgens zijn interne navigatie aan het vliegen is. Wanneer er grote deviaties optreden in de kompas-uitlezing moet met de hand worden overgenomen totdat het kompas weer stabiel is.

MS-DOS

Er is het nodige aan de besturing verbeterd. Het Thrustmaster flight control system wordt ondersteund en collectiva en rudder zijn nu proportioneel te gebruiken. Gedurende de vlucht kan nu ook een joystick gecalibreerd worden.

Missies kunnen tijdens de vlucht veranderen, onmiddellijk het vluchtplan aanpassen dus. Wanneer u een heli terugbrengt met schade kan het nu zijn dat het enige tijd duurt om het toestel weer in de lucht te krijgen. Dit is maar een kleine greep uit het toch wel grote aantal verbeteringen die het programma heeft ondergaan.

De mission builder is een apart hoofdstuk. Het is nu mogelijk om een gehele missie te maken. Kruizen, wegen, terrein, het weer, het aantal tegenstanders enz enz. Wat een prettig idee is, is dat nu niet alleen tegenstanders in grote hoeveelheden aangemaakt kunnen worden maar ook "Allied forces". Kortom vele goede mogelijkheden om een zinderende missie in elkaar te zetten. Voor de liefhebbers van Gunship 2000 een prima programma!

Georges Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 89,50/BEF. 1739
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Roland/SoundBlaster
Min. config.: 640K, 286, 10MHz, harddisk

N.B. Om deze uitbreiding te kunnen gebruiken is het spel Gunship 2000 noodzakelijk.

BLUE MAX: ACES of the GREAT WAR

DE EERSTE WERELDOORLOG; DE EERSTE OORLOG WAARIN GEVECHTSVLIEGTUIGEN WERDEN GEBRUIKT. DE TIJD VAN DE ENGELSE EN FRANSE 'ACES' TEGEN DE BERUCHTE DUITSE RODE BARON. HET ENIGE DAT TELDE IN DIE DAGEN WAS HET AANTAL NEERGEHAALDE VLIEGTUIGEN.

Blue Max is de Engelse benaming van de 'Pour le Merit' medaille, uitgereikt aan de beste Duitse piloten uit de Eerste Wereldoorlog. De medaille symboliseerde aan beide zijden - de geallieerden en de as-landen - het summum in moed, durf en eer.

De actie in *Blue Max* kan direct na het gedigitaliseerde intro worden begonnen. U hoeft geen handleiding door te lezen, druk op de 'begin flight' toets en u vliegt al in de lucht. Een paar rondjes rondom de zeppelin vliegen, wat schieten en de eerste oefeningen zijn al weer gedaan.



Nu wat ingewikkelder: een dogfight met een Duitse tegenstander. U in een Sopwith Camel en de tegenstander in een Fokker dubbeldekker. Dit valt niet mee! Deze toestellen uit de begintijd van de aviatie zijn lang niet zo snel en wendbaar als de huidige jets en tussen de bladen van de draaiende propeller door schieten is ook niet eenvoudig.

Een aardige optie in *Blue Max* is de twee speler mogelijkheid. Het scherm is hierbij in twee delen opgesplitst. Aan de ene kant ziet u uw eigen toestel en aan de andere kant het toestel van uw medespeler of uw tegenstander. Deze kan namelijk samen met u of tegen u een gevecht aangaan.

Blue Max kent eveneens een beperkt aantal missies boven Frankrijk. Deze kunnen ook met twee spelers gevlogen worden. De missies bestaan uit patrouille-, verdedigende-, bombardements-, fotoverkenning- en anti-zeppelin vluchten.

Naast actie heeft Blue Max ook een strategie gedeelte. Twee spelers kunnen tegen elkaar een spel spelen waarbij men om en om een zet moet doen op een bord met vakjes. Nadat men de vliegtuigen op het bord verplaatst heeft, voert de computer de vluchten uit. Dit ziet u gebeuren op het scherm. Door nu op het juiste moment te schieten, kunt u uw tegenstander neerhalen.

Blue Max heeft bovendien nog een videoopname mogelijkheid, zeer realistische geluiden en mooie VGA256 graphics.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Three-Sixty
Amiga ƒ 79,50/BEF. 1549
MS-DOS ƒ 79,50/BEF. 1549
Beeld: EGA/VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Sound Blaster/Thunderboard
Systeemeisen: 512K, DOS 2.1, muis en joystick optioneel

Wat een actie en wat een snelheid! Dit draait perfect op een 80286, met volledige detail én volledige snelheid! De twee speler optie is tegek! Het geluid van de tegenstander die achter u probeert te komen, het ratelen van de boordmitrailleur en... gelukkig net ontweken.

Voor deze prijs absoluut verplicht; u krijgt meer waar voor uw geld dan u ooit had durven dromen!

Kopen!

Laurens van Wijk



PRO ACTION REPLAY

DE *ACTION REPLAY* SERIE VAN DATEL IS OOIT BEGONNEN MET INSTEEKMODULES (CARTRIDGES) VOOR DE COMMODORE 64 EN DE AMIGA. DEZE CARTRIDGES MAAKTEN HET ONDERMEER MOGELIJK HET SPEL TE BEVRIEZEN OF LANGZAMER TE LATEN LOPEN ZODAT MOEILIJKE PASSAGES BETER SPEELBAAR WERDEN.

De Amiga *Action Replay* bevat bovendien een zeer uitgebreide machinetaal monitor met een volledige M68000 assembler/disassembler. Hierdoor zijn de meest complexe manipulaties in het programma mogelijk (bij voldoende kennis van M68000 machine code). Bovendien kan een trainer programma opgestart worden voor meer en zelfs oneindige levens, energie en ammunitie. Het is mogelijk graphics en muziek samples naar disk te saven. Deze IFF bestanden kunnen dan weer in andere geluids- en grafische programma's gebruikt worden. De C64 *Action Replay* heeft gelijksoortige mogelijkheden.

De ervaringen opgedaan met deze Replay's plus de vele wagen die Datel kreeg, hebben ertoe geleid dat sinds enige tijd ook *Action Replay* modules voor spelcomputers zijn: de *Pro Action Replay*. Er is nu zowel een Nintendo NES, Super Nintendo als Sega Mega Drive versie leverbaar. Andere versies zijn in ontwikkeling.

IDENTIEK

In feite is de werking van de drie modellen gelijk en het doel is eveneens gelijk: vals spelen!. Steek de spelcassette waar u in wilt vals spelen in de *Action Replay* en steek deze vervolgens weer in de spelcomputer. Na het opstarten van de spelcomputer kunt u uit een aantal opties kiezen. Onkwetsbaar zijn, oneindige levens, energie of wapens zijn dan mogelijk. U kunt zelfs levels ontdekken waarvan u niet eens besefte dat ze bestonden.

Het bedienen van de *Action Replay* is de eenvoud zelve, alles gaat via de joystick.

Wanneer u een optie gekozen hebt gaat de *Action Replay* aan het werk. De cartridge zoekt uit wat de verschillende mogelijkheden zijn. In tegenstelling tot de meeste andere valsspeel cartridges hoeft u geen codes in te voeren, de ASIC programmatuur in de *Action Replay* doet alles zelf. Dat betekent ook dat de *Action Replay* meteen bij de nieuwste spellen gebruikt kan worden.

Naast de bovenstaande mogelijkheden kunnen met de Nintendo NES en Super Nintendo versies ook Amerikaanse spellen gespeeld worden.



Dit geldt ook voor de *Action Replay* voor de Sega Mega Drive.

Uitermate handig, dit soort speeltjes. De module is op elk gewenst moment zowel in- als uit te schakelen. In de praktijk betekent dit dat men in een spel waarin men bijvoorbeeld maar niet voorbij het 'boss-monster' in het vierde level komt, het spel zonder valsspelen tot aan dat punt kan spelen, daar de module inschakelt om langs het monster te komen en, nadat dat gelukt is, weer terugschakelt om gewoon te spelen.

Maar wat ik al eerder schreef, als je niet goed uitkijkt kan het je speelplezier met die toch best wel dure spellen behoorlijk bederven.

Om maar eens een beroemde kreet te parafraseren: geniet, maar 'cheat' met mate.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Datel Electronics Ltd
Nintendo NES ƒ 129,00/BEF. 2499
Nintendo GameBoy ƒ 129,00/BEF. 2499
Nintendo Super NES ƒ 169,00/BEF. 3279
Sega Mega Drive ƒ 169,00/BEF. 3279
Amiga 500 ƒ 229,00/BEF. 4419

de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Ondanks vragen mijnerzijds heb ik nog van niemand een volledige oplossing van *Ultima VI* gekregen. Origin moet er toch van overtuigd zijn dat er mensen zijn die het uit hebben gespeeld, want deze maand is er een aparte datadisk verschenen. Hierop staat het vuureiland. Trouwe fans van de serie zullen dit herkennen als het eiland waar de Avatar zijn oorspronkelijke tests moest afleggen en waar hij uiteindelijk Exodus versloeg. Verder mochten we deze maand ook van de tegenhanger van Ultima alweer het zevende deel verwelkomen. *Wizardry VII - Crusaders of the Dark Savant* is het eerste VGA deel van deze serie die vooral in Amerika zeer populair is. Maar ook in Nederland heeft deze serie een eigen schare trouwe fans, getuige het grote aantal vragen dat binnenkomt over deze serie spellen.

Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge

"Beste Mithrandir,

Het excellente spel Bane of the Cosmic Forge heeft ook mij uiteindelijk klein gekregen. Na al vele uren monsters te hebben verslagen en raadsels te hebben opgelost ben ik uiteindelijk op het Isle of the Dead terechtgekomen. Hier zie ik een altaar en een gesloten poort. Waarschijnlijk hebben deze twee iets met elkaar te maken, maar wat?? Ik weet niet wat ik nog moet doen, want volgens mij heb ik alles afgezocht naar een sleutel, maar die heb ik niet kunnen vinden.

Alstublieft help mij uit deze hal der doden.

Bij voorbaat dank,

Jaap Schenk
Giethoorn"

Geachte Jaap, dat is inderdaad een probleem. Maar gelukkig niet onoverkomelijk. Als het goed is heeft Charon je nog één cilinder met as laten houden. Gebruik deze op het altaar en de deur gaat open. Als je toch bezig bent, is het overigens op zijn minst verstandig om ook nog wat wierook te branden. (Als het goed is heb je dat van Bugbrains gekocht.) Om Bugbrains te kunnen helpen, is het noodzakelijk om de fles en de kurk te 'mergen'.

Helemaal aan het eind zijn er vier mogelijkheden. Maar als je ervoor kiest, zoals het een rechtgeaarde avonturier eigenlijk betaamt, om de Koning en Rebecca te doden, dan is het wel fijn om drie houten staken bij je te hebben. De eerste drie karakters moeten die als eerste wapen vasthouden. Als tweede wapen moeten ze heilig water vastpakken. Nu moeten de krachten van het kruis worden aangeroepen om überhaupt een kans te hebben om deze ontmoeting te overleven. Concentreer je op één van de twee, want als er eenmaal één dood is, neemt de schade die toegebracht wordt snel af.



Prophecy of the Shadow

Een RPG van een wat andere vorm dan te doen gebruikelijk. PotS is een één-persoons RPG in realtime. Het eerste raadsel is meteen al een van de moeilijkere. Het is namelijk de bedoeling om onschuldig te worden bevonden aan de moord op je vroegere leraar. Om dit te kunnen bewijzen is het noodzakelijk om een bezoekje te brengen aan het hoofdkwartier van Robin One Eye. Hij zit op dit moment in de gevangenis en zijn mannen willen je niet binnen laten. Koop Zinfandel bij de herberg en geef hem dat. Hij vertelt nu dat het geheime wachtwoord ook 'Zinfandel' is. Met dit wachtwoord kun je de roverschuilplaats binnenvallen. Hier vind je een Death Warrant waaruit duidelijk blijkt dat Robin verantwoordelijk is voor de moord op je meester. Heb je dat eenmaal bewezen, dan krijg je een sleutel van Beorin. Deze sleutel geeft toegang tot de werkplaats van Larkin. Ga daar zo snel mogelijk heen, want hier ligt het lood en het toverboek dat je nodig hebt om je eerste wankele schreden op het pad der magie te zetten.

Eenmaal wat meer ervaren kun je in de toren van Larf Larfs Rod vinden. Deze staf is noodzakelijk om de diverse teleporters te activeren. Teleporters zijn twee kegelvormige pilaren. De eerste hiervan zijn noordwest van Larf's toren te vinden. Als laatste nog even de vier zegels die nodig zijn om Abraxus' schuilplaats te openen. In de noordwesthoek moet de Earthen Wand' neergelegd worden. In het noordoosten de 'Fan of Shadows', in het zuidwesten de Everfull Flask' en tenslotte in het zuidoosten de 'Eternal Lamp'. Oh ja, het is verstandig om het 'Shadow Sword' bij je te hebben als je met Abraxus gaat vechten. Tenslotte is dat het enige wapen dat hem kan verwonden.

Quest for Glory 2

'Zeer geachte Mithrandir,

Ik heb een vraag waarvan ik eigenlijk niet weet of ik die wel aan jou moet stellen. Maar ik doe het toch.
Bij Quest for Glory II moet je op een bepaald moment het voor elkaar krijgen om een vuurelement te vangen. Ik begrijp dat het water er iets mee van doen heeft. Maar het lukt me maar niet om hem te vangen.

Help mij!!

Patrick de Broere
Waregem (B)'

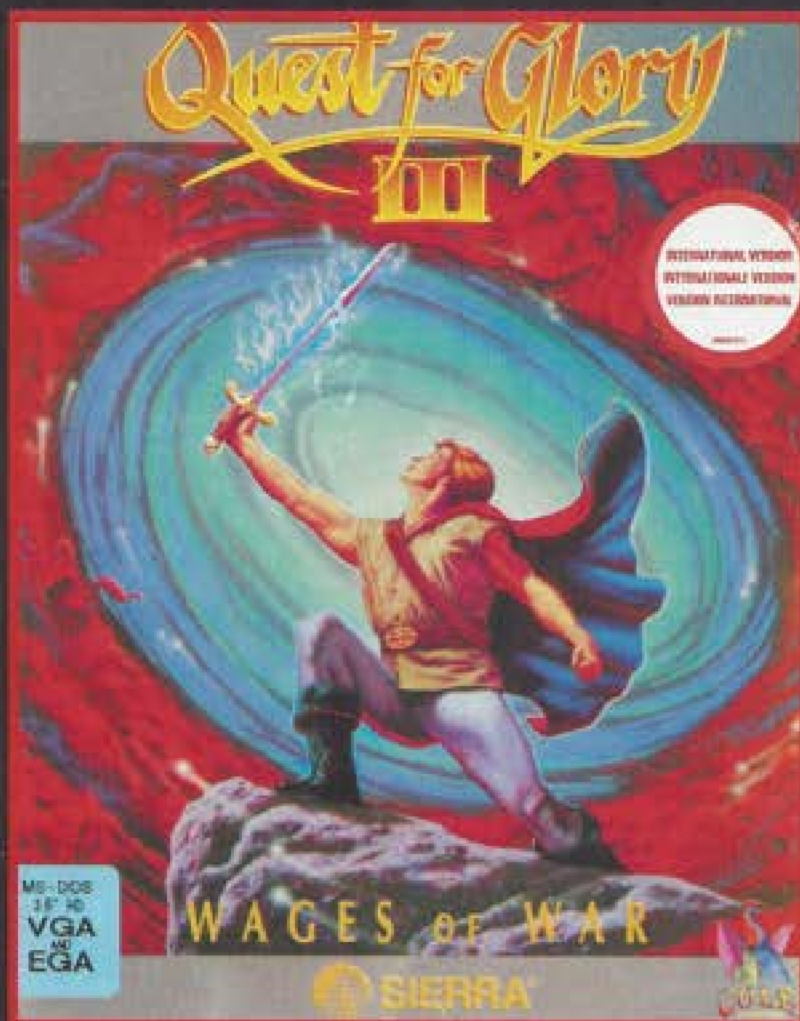
Beste Patrick, inderdaad is het een beetje twijfelachtig of dit nu een RPG is of een avontuur. Maar omdat je het zo beleefd vraagt hier het antwoord. Koop een lamp bij een straathandelaar en zorg ervoor dat je een volledig gevulde waterzak bij je hebt. Ga nu naar het plein voor Katta's Tail Inn. Geef in 'Use Incense' en ga naar boven het donkere steegje in. De held blijft vanzelf staan als de wierook op is. Nu geef je 'Use Oil Lamp' in. Sta je eenmaal voor het element vuur, dan gebruik je het water. Nu wordt het vuurelement zo verzwakt dat het je lamp invlucht! Dat is van nu af aan dan ook een toverlamp.

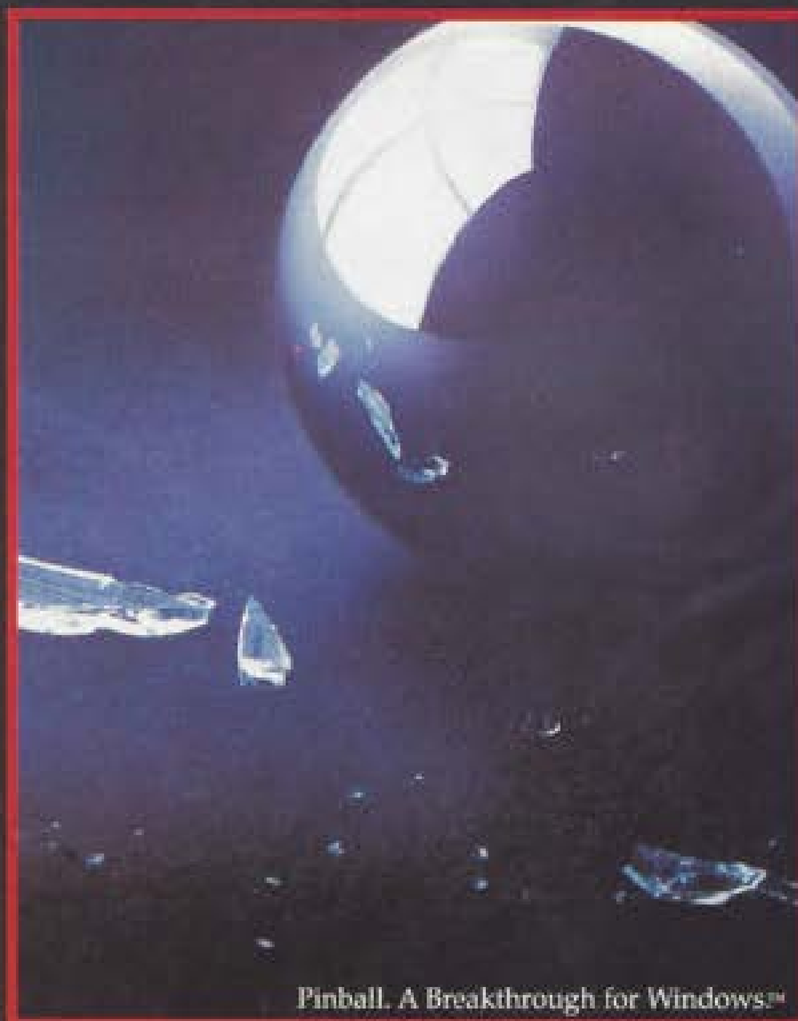
Goed dat was het weer wat mij betreft. In verband met een ideetje van de hoofdredacteur zou het op prijs gesteld worden als jullie je eigengemaakte kaarten zouden willen prijsgeven. Ook een volledige oplossing van *Crusaders of the Dark Savant* zou een welkome aanvulling op mijn verzameling betekenen.

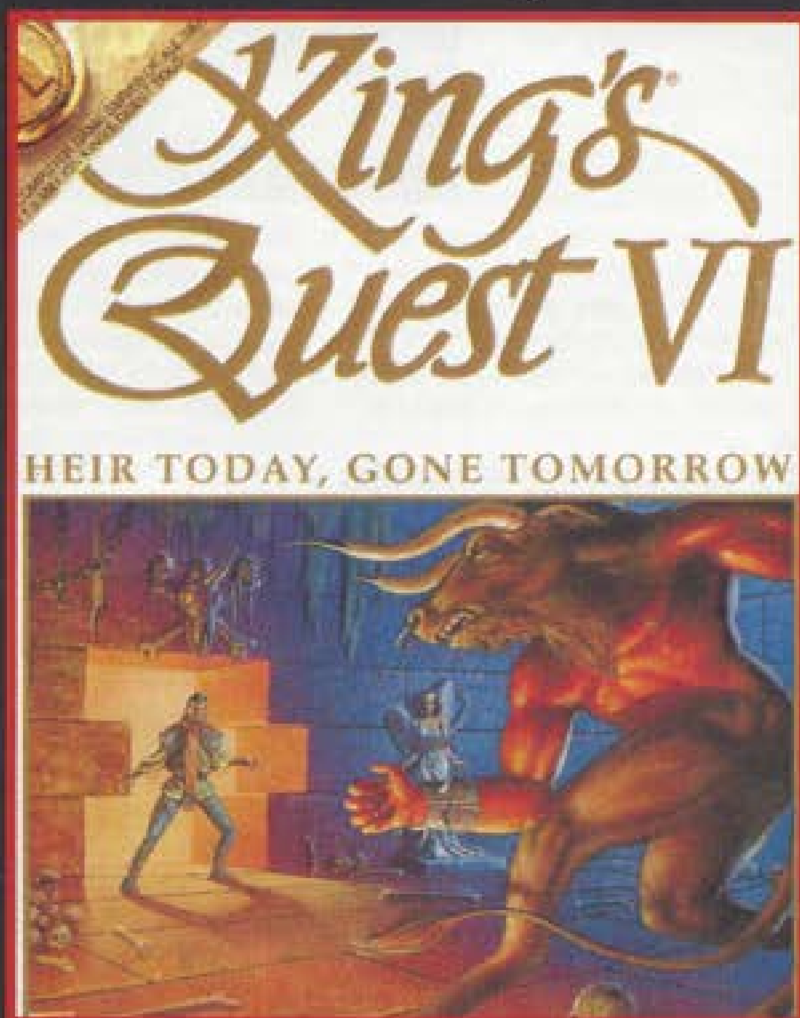
Veel succes bij het bestrijden van de diverse monsters in de diverse wouden en bij het doden van de diverse draken in de diverse kerkers.

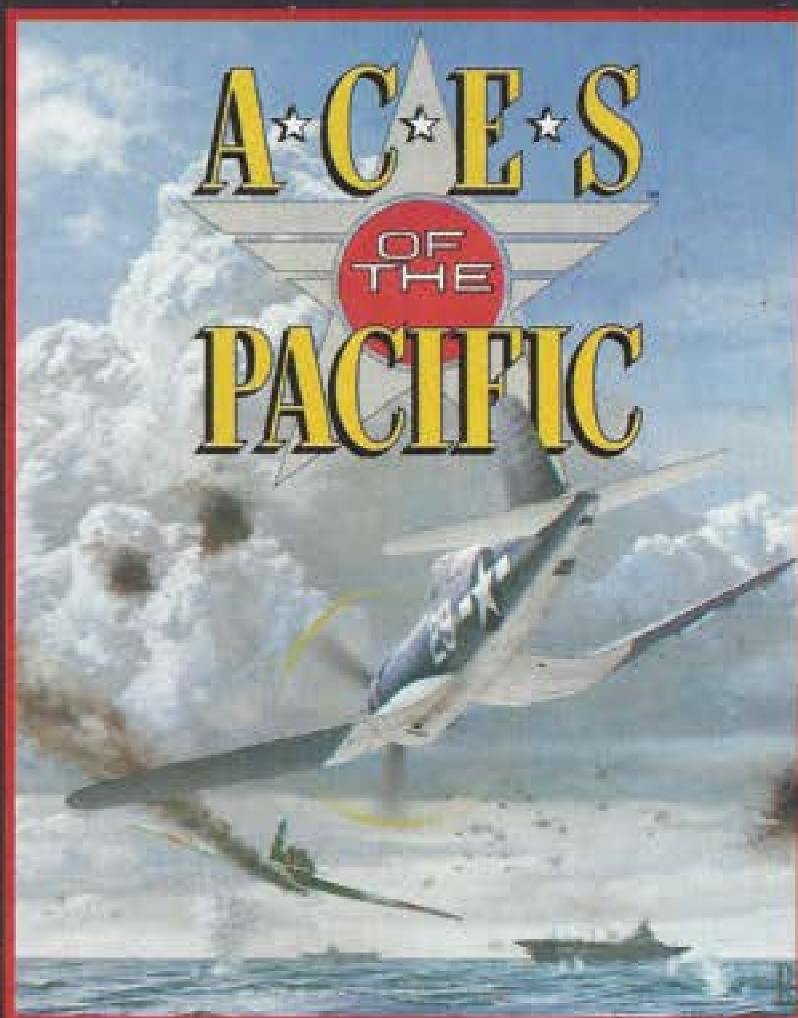
Mithrandir

'N AVONTUURLIJKE WERELD











FASCINATION

FascinatioN

Tot nog toe was het een routine vlucht, de gebruikelijke ellende met luchtzieke passagiers en dreinerige kinderen. Tot de landing werd aangekondigd en de passagier in de eersteklasse op rij drie ineens onwel werd. Erger nog, hij kreeg een hartaanval en overleed.

REMMEN LOS

Net voordat hij de laatste adem uitblies vertrouwde hij mij een koffer toe. De koffer bevatte iets dat naar Jeffrey Miller gebracht moest worden, iets dat de hele wereld op zijn kop zou kunnen zetten als het in verkeerde handen viel.
Toevallig wist ik dat Jeffrey Miller de miljardair-eigenaar was van de Quantum Unlimited Laboratory. Er gingen geruchten dat deze laboratoria een drug hadden ontwikkeld die de natuurlijke remmende stoffen in het brein zouden afbreken. Iedereen die de drug zou gebruiken, had geen remmingen meer en hij of zij zou alles doen wat maar in hem opkwam.
Ik besloot de laatste wens van de overledene te respecteren, tenslotte waren we 48 uur in Florida en zou dit


MS-DOS

kusje niet meer dan een uurtje in beslag nemen. En het was een uitstekende gelegenheid om een echte miljardair te leren kennen.

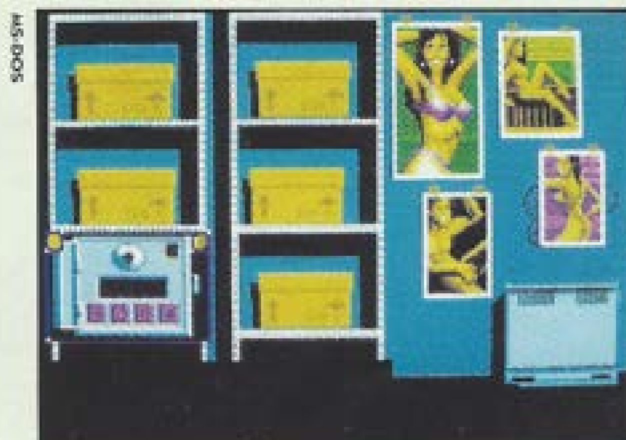
DE HELDIN

U bent natuurlijk de 'ik' in het bovenstaande verhaal: Doralice May, gezagvoerdster op een groot vliegtuig. En - en passant - een bloedmooie vrouw.
Dit avontuur van het Franse softwarehuis Tomahawk is een detective verhaal. Het gaat erom de drie flesjes met de drug terug te vinden en ze dan bij de juiste persoon te krijgen. Fascination is een grafisch avontuur, dat opgelost kan worden zonder dat u één letter (Frans of Engels) hoeft in te voeren.

SIMPEL

De bediening is erg eenvoudig gehouden, op een klein aantal situaties na ziet u de wereld door de ogen van Doralice May. U kunt een cursor over het scherm bewegen welke van vorm verandert als u over een voorwerp of plaats gaat. Klikt u nu met de muisknop, dan pakt u het voorwerp op of u voert de logische actie uit op de plaats waar u bent. Klikt u bijvoorbeeld op het moment dat de cursor zich op de koelkast bevindt dan gaat deze open. Klikt u met de rechtermuisknop, dan krijgt u een lijstje met de spullen die u bij zich heeft. U kunt daar nu een voorwerp uitkiezen en een actie mee uitvoeren. De cursor verandert in het voorwerp en u kunt op de plaats wijzen waar u de actie wilt uitvoeren. Wijst u bijvoorbeeld met een sleutel op een sleutelgat en u klikt daar, dan gaat het spel er van uit dat u de deur wilt openen.

Het grootste deel van het spel is lineair, u kunt niet naar een nieuwe locatie voordat u de raadsels in de huidige hebt opgelost.


MS-DOS

In het begin van het spel wordt u overigens keurig gewaarschuwd als u dingen vergeet mee te nemen of te doen.

VENSTERS

Op het moment dat u op een voorwerp klikt dat volgens de ontwerpers speciale aandacht verdient, krijgt u een venster op het scherm te zien met een close-up van het voorwerp. U kunt nu het voorwerp naar hartelust manipuleren. Deze vensters zijn overigens vrij verplaatsbaar over het scherm.


MS-DOS

ZINVOL GESPREK

Conversaties worden gevoerd door op voorgeprogrammeerde zinnetjes te klikken. Uw partner zegt iets en u reageert door uit een aantal mogelijkheden een antwoord te kiezen. Conversaties zijn trouwens belangrijk in het spel, één verkeerde opmerking en u bent dood. Bij het doodgaan krijgt u dan nog wel een tip, u ziet een getatoueerde zeeman met een bordje op zijn buik. Dit bordje geeft een aanwijzing omtrent de doodsoorzaak.

SEXISME

Grafisch is het spel heel origineel, zo is de omtrek van uw wereldbeeld bijna nooit rechthoekig, in de meeste gevallen is het een silhouet van een vrouw. Daarnaast is vrijwel alles verplaatsbaar over het scherm.
Bovendien zijn er nogal wat visuele grappen, ook al zijn die meestal fors seksistisch getint. U kunt bijvoorbeeld onder de douche gaan, maar dit is één van de scènes waarin u de wereld niet meer door de ogen van Doralice ziet: u krijgt een drietal plaatjes van een douchende dame. Overigens maar heel klein en zeker niet aanstootgevend.

Verder kunt u in de pashokjes in een boetiekje waar u verzeild raakt gebruik maken van de passpiegels...

PRODUKTINFO

Fabrikant: Coktel Vision/Tomahawk
MS-DOS ƒ 129,50/BEF. 2499
Video: VGA 256kl
Audio: Adlib/Soundblaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640Kb RAM, hard disk 286 12Mhz+, HD disk drive

Tomahawk doet met dit produkt de Franse software-industrie eer aan. Grafisch zeer uitbundig, vooral het intro is meer dan indrukwekkend.
ook het geluid is zeer goed.
Jammer genoeg is het een niet al te moeilijk spel, al moet er over de meeste raadsels toch behoorlijk worden nagedacht. De interface is zeer eenvoudig en intuïtief, in de handleiding staat niet voor niets: Ga eerst maar eens vijf minuten achter zitten en kijk dan of je dit boekwerkje überhaupt wel nodig hebt!
Voor de niet al te ervaren avonturier een absolute aanrader. Experts moeten eerst even kijken.

Jan-Willem van Riet

SHADOW *of the* BEAST III

ZOALS WE AL IN HOOG SPEL 2 SCHREVEN, WORDT DE *BEAST* TRILOGIE NU AFGESLOTEN MET HET DERDE EN LAATSTE DEEL VAN DE SERIE. ER ZIJN INMIDDELS VELE JAREN VERSTREKEN IN HET LEVEN VAN DE HOOFDPERSOON UIT HET SPEL. ZAL HIJ ERIN SLAGEN OM DEFINITIEF MET HET KWAAD AF TE REKENEN?



VERLEDEN

De zuigeling Aarbron werd ontvoerd door de priesters van Maletoth, de 'Beast Lord'. Na jarenlange marteling en intensieve hersenspoeling was zijn wilskracht gebroken. Aarbron onderging ook lichamelijk nogal wat veranderingen en hij vergat zijn werkelijke afkomst. De tijd verstreek en Aarbron voerde zijn taken als Maletoth's slaaf naar behoren uit. Op een dag keek hij naar de offerrituelen. De geboeide man die hij zag bracht plotseling vreemde beelden in hem naar boven. Hij naderde het altaar en op het moment dat de offerdolk het hart van de man doorboorde herkende Aarbron zijn eigen vader. Opeens werd alles duidelijk en vervuld van haat zwoer hij wraak te nemen op Maletoth en zijn rechterhand Zelek. Aarbron ontvluchtte de tempel.

In *Shadow of the Beast II* heeft Aarbron inmiddels vele monsters gedood maar Maletoth en Zelek waren de dans ontsprongen. Hij had inmiddels wat menselijke eigenschappen herwonnen en op weg door het landschap zag hij een vervallen hutje. Hoog op een bergtop stond Maletoth die een hevig noodweer ontketende waardoor het dak van de hut opengereten werd. Maletoth veranderde in een gevleugeld monster en daalde neer op de verwoeste hut. Toen hij weer opsteeg had hij een baby in zijn klauwen. Aarbron zag dat diemaal zijn eigen zusje het slachtoffer was en hij beseffe dat Maletoth als een donkere schaduw over hem heen zou blijven hangen wanneer hij niet definitief met hem afrekende.

HEDEN



Na het doden van Zelek valt Aarbron van pure uitputting neer en hij verzinkt in een diepe slaap. In zijn droom verschijnt Rekann die zich voorstelt als de voormalige hofmagiër van de koning. Hij vertelt dat hij lang geleden door Maletoth in een andere dimensie gevangen is gezet en dat zijn geest, nu Maletoth's macht door Zelek's dood is aangetast, voor korte tijd kon ontsnappen om contact op te nemen met Aarbron. Rekann vertelt verder dat voor het verslaan van Maletoth vier voorwerpen noodzakelijk zijn. Aarbron ontwaakt en merkt tot zijn verbazing dat hij een gedaanteverandering heeft ondergaan. Hij is weer mens!

HET SPEL

Beast 3 bevat vier levels en aan het einde daarvan nog een ontmoeting met Maletoth in hoogsteigen persoon. Als het spel begint kunt u twee levels selecteren. De rest kunt u pas spelen na het oplossen van de voorgaande levels. In elk level is de belangrijkste opgave om een bepaald voorwerp op te sporen. Aanvankelijk bent u bewapend met werpsterren maar verderop in het spel zijn andere wapens en nuttige voorwerpen te vinden, zoals granaten, hamers, goudstaven en sleutels.

Het puzzelelement is in *Beast 3* veruit het belangrijkst. Er moeten weliswaar nog heel wat tegenstanders om zeep worden geholpen in het spel, maar het oplossen van problemen is een eerste vereiste om de ultieme strijd tegen Maletoth in uw voordeel te beslechten. De puzzels draaien vooral om het omzetten van schakelaars, maar soms moet er wat worden heen en weer geschoven met voorwerpen.

Zonder al te veel te verraden van het spel willen we wel een voorbeeld uit het begin van het spel kwijt. In het 'Fort Dourmoor' level ziet u links een kapotte kar. Wat verder naar rechts een ophaalbrug die door het omzetten van de schakelaar neergelaten wordt. U kunt nu het kasteel binnenwandelen waar u een groot wiel ziet staan. Rol dit wiel naar de wagen en deze wordt opeens een stormram die naar een houten deur verderop in het kasteel kan worden gereden.

Het spelverloop is meestal erg lineair; bepaalde puzzels moeten worden opgelost voordat u verder kunt. Al snel zult u leren dat het niet altijd verstandig is om alles en iedereen te doden! Elk level telt gemiddeld een stuk of zes puzzels, maar sommige hiervan zijn erg moeilijk. Om het allemaal nog lastiger te maken is één verkeerde handeling vaak genoeg om het level niet meer uit te kunnen spelen. U zult dan weer opnieuw moeten beginnen met een leven minder.



Trouwe lezers van Hoog Spel weten ongetwijfeld dat hier op de redactie fans van *Beast 1* en *Beast 2* net zo zeldzaam zijn als de verschijning van Mario in een Sega spel.
Het was dan ook met tegenzin dat ik aan het recenseren van *Beast 3* begon. En, laat ik het hoge woord er maar meteen uitgooien, *Beast 3* is een prettige verrassing. Het is stukken beter dan de twee voorgangers uit de serie. Sterker nog, *Beast 3* is voor de verandering eens een echt spel!
Zeer frustrerend echter is het feit dat één foutje vaak al noodlottig is. Weliswaar bevatten de levels verschillende plaatsen waarop - als u deze bent gepasseerd - het spel hervat kan worden maar ik heb toch een beetje de indruk dat het spel expres weinig vergevingsgezind is gemaakt om het kleine aantal levels een wat langer leven beschoren te laten zijn. Het is nu meestal een kwestie van één probleem overwinnen, vastlopen op het volgende, het loodje leggen, opnieuw beginnen en na een aantal pogingen ook het tweede probleem oplossen et cetera. Nadat het spel is uitgespeeld kan ik me niet voorstellen dat men het nog eens speelt, maar dat is het lot van alle puzzelspellen.

Ondanks deze kritiek is *Beast 3* toch een geslaagd spel dat zeker niet eenvoudig is. Ik schat dat een volhardende speler er een week of drie zoet mee zal zijn.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ 99,00/ BEF. 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,00/ BEF. 1919

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

ZONDER ENIGE TWIJFEL IS *MONKEY ISLAND* EEN VAN DE MEEST SUCCESVOLLE GRAFISCHE AVONTUREN VAN LUCASFILM. WE HEBBEN *SECRET OF MONKEY ISLAND* UITGEBREID BESPROKEN IN HOOGSPEL 2.

Het is het verhaal van de jonge Guybrush Threepwood, die piraat wil worden. Maar dat moet hij dan wel eerst bewijzen. Zo moet hij de drie testen ondergaan die alle piraten moeten ondergaan, hij moet het legendarische Monkey Island vinden en de geest van de beruchte piraat LeChuck verslaan. En dat om op het laatste moment aan een huwelijk te ontkomen met de gouverneur van het eiland, de mooie Elaine. Hiervoor moet hij leren stelen, vechten, schelden en schatzoeken. Hij moet de hulp zien te krijgen van de diverse eilandbewoners en een groot gevoel voor humor ontwikkelen.

Zoals van op te maken uit het voorgaande, is het allemaal niet heel erg serieus. Sterker nog, de oplossing van vrijwel alle raadsels die in het spel voorkomen, is gebaseerd op nonsens. Dit is dan ook wat het spel voor zoveel mensen

MS-DOS



aantrekkelijk maakt. U moet zich bijvoorbeeld met een pan op het hoofd uit een kanon laten schieten en waar de lippen van de Yak nou precies voor nodig zijn verraad ik hier liever niet.

Het viel dus te verwachten dat, als LucasFilm met een aantal titels op CD zou komen, Monkey Island een van deze titels zou zijn. De verschillen met de originele versie zijn niet erg groot waar het het verhaal betreft. Er zijn alleen hier en daar wat opmerkingen aan toegevoegd. Wat de plaatjes betreft is er wel heel wat veranderd, niet alleen zijn het er meer, maar ze zijn ook van hogere kwaliteit. Daarnaast is er een geheel nieuwe soundtrack toegevoegd,

die natuurlijk van CD kwaliteit is. Naast de soundtrack zijn er ook achtergrondgeluiden toegevoegd. Dus als u door het bos loopt hoort u krekels tsjirpen en een uil weg vliegen. En op zee hoort u de golven en de meeuwen.



De opslagruimte van de CD wordt eveneens benut om de teksten van het spel niet alleen in het Engels voorhanden te hebben. Bij het opstarten kunt u maar liefst kiezen uit Engels, Frans, Duits, Spaans of Italiaans.

CD-ROM versie

Al een aanrader in de originele versie is het er eigenlijk alleen maar beter op geworden. Jammer alleen dat velen het al gespeeld hebben. Maar wie een CDROM heeft en op zoek is naar een representatieve titel moet dit eenvoudigweg kopen.
Heeft u het al gespeeld, maar krijgt u de kans het op CD-ROM te zien en horen, dan bent u het aan uzelf verplicht dat in ieder geval te doen. Wanneer dit een voorbode is van de originele titels die uit gaan komen, dan hebben we nog een hoop plezier voor de boeg.

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: LucasArts, LucasFilm Games
MS-DOS ƒ 159,50/BEF 3079
Video: VGA
Audio: Thunderboard, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, AdLib en de CD soundtrack
Benodigd: MSCDEX 2.1 of hoger, 640k >286 12Mhz+ muis aanbevolen.

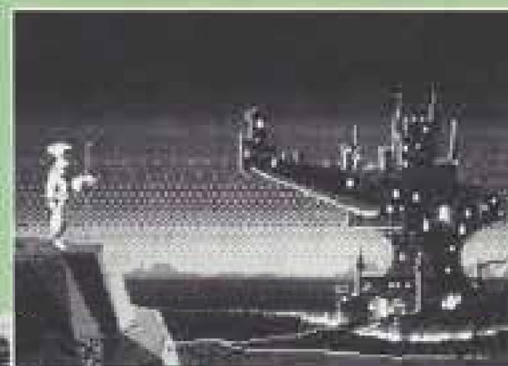
LOOM

The Talkie CD-ROM

LOOM VERTELT HET VERHAAL VAN BOBBIN THREADBARE, EEN JONGE WEVER. ONKUNDIG VAN ZIJN EIGEN AFKOMST IS HIJ GETUIGE VAN HET FEIT DAT DE RAAD VAN OUDEREN ZIJN PLEEGMOEDER VEROORDEELT OMDAT ZIJ HEM TOCH HET WEVEN HEEFT BIJGEBRACHT.

Nu is dat niet zomaar een kleedje in elkaar zetten, neen, de leden van het weversgilde in Loom weven de stof van de realiteit. Zij bezitten dan ook wat wij magische krachten zouden noemen. Op het moment dat het oordeel is geveld, wordt de complete bevolking van het eiland waarop het gilde is gevestigd, veranderd in een troep zwanen. Bobbin, die helemaal niets begrijpt van het gebeurde, besluit om achter de troep aan te gaan en uit te vinden wat er gebeurd is.

MS-DOS



U speelt de jonge Bobbin Threadbare en uw taak is uit te vinden wat er met de wereld aan de hand is. Het enige dat u heeft om u te helpen is de weversstaf van een van de ouderen. Deze staf kunt u gebruiken om melodietjes van vier noten mee te spelen, deze melodietjes vormen een spreuk. De overige interactie met het spel bestaat uit het wijzen met de muiscursor op iets dat er interessant uitziet. Heeft een voorwerp een functie in het spel, dan verschijnt onderin het scherm een aparte afbeelding ervan. Als u nu hierop klikt zet u een actie in gang. Ziet u bijvoorbeeld iemand lopen en wijst u hem aan met de muiscursor, dan verschijnt zijn hoofd onder in beeld. Klikt u nu op dit hoofd, dan begint u een conversatie.

De oorspronkelijke uitgave van Loom is een van de allereerste grafische avonturen van LucasFilm. Het was bedoeld als een avontuur voor iedereen en er moest aangetoond worden dat LucasFilm ook mooie grafische avonturen kon maken. In deze eerste uitvoering werd gebruik gemaakt van 16 kleuren en de AdLib kaart. Nu is het spel op CD-ROM uitgebracht en eigenlijk wil men weer hetzelfde: een visitekaartje afgeven. De plaatjes zijn verfraaid en hebben nu 256 kleuren en het geluid is opgenomen op CD.

Als u dit spel opstart, is het als of u naar een hoorspel luistert met plaatjes. Alle tekst hoeft niet meer gelezen te worden, maar wordt gesproken! Ik had geen idee dat het zo'n verschil zou maken met het 'normale' spreekgeluid van de diverse geluidskaarten. Zo hoort men bijvoorbeeld mensen ademen als ze spreken en slikken, dat maakt het veel realistischer. Het idee om weer een visitekaartje af te geven met Loom is wat mij betreft uitstekend gelukt.

De plaatjes zijn schitterend en de geluidskwaliteit is onovertroffen. Het enige minpunt is dat Loom een spel is voor beginners. Iedereen die al eens een ander adventure heeft gespeeld zal absoluut geen moeite hebben met Loom. Dat maakt het tot een soort film op de computer, welke overigens het aanzien meer dan waard is. Er hangt echter wel een hoog prijskaartje aan. Heeft u de kans het te bekijken, absoluut doen, maar aanschaffen alleen als u uw omgeving wilt laten zien wat uw nieuwe apparatuur allemaal kan.

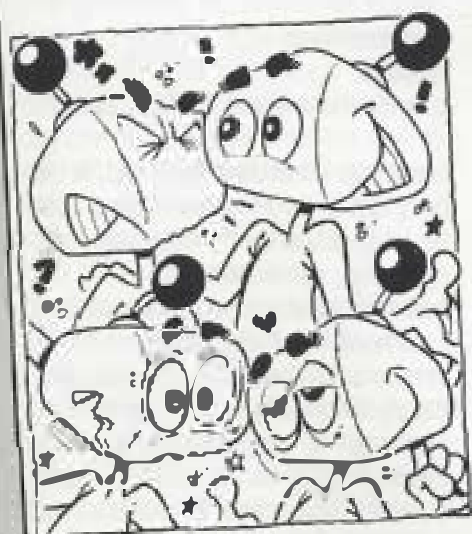
Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Lucas Arts
MS-DOS ƒ 159,50/BEF 3079
Video: VGA
Geluid: Naast CD-ROM ook Thunderboard, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster en AdLib
Systeemeisen: CD-ROM met MSCDEX versie 2.1 of hoger, >286 12Mhz+ en 640k; muis aanbevolen.

VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)



ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 14

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd)

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela B.V. te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427-40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).



HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden.
Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden.
Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Hé ho beste kijkbuiskildertjes, vol goede moed begin ik aan een nieuwe aflevering van de Queeste. Verbazingwekkend deze keer is het feit dat, ondanks dat er legio nieuwe spellen uitkomen, het gros van de vragen betrekking heeft op de al wat oudere spellen. Misschien hebben de boze tongen die beweren dat avonturen steeds makkelijker worden toch gelijk. Maar makkelijker of niet, ze worden in ieder geval steeds mooier en groter. Deze maand bijvoorbeeld kwam Sierra alweer met het zevende deel van de bestverkopende softwareserie ooit: King's Quest. Nostalgen onder u zullen samen met mij nog af en toe terug denken aan de prachtige, in drie tinten groen uitgevoerde, avonturen van King Graham. Maar ja, als je nu naar deze nieuwe aflevering kijkt, dan moet je toch constateren dat Sierra zo langzamerhand eindelijk de nieuwe, grafische interface onder de knie krijgt. Dit verhaal is in ieder geval al een stuk moeilijker dan de vorige aflevering. Goed, genoeg gezeverd. Op naar de arme lieden die nauwelijks aan slaap toekomen omdat hun favoriete spel zich niet zo wil gedragen als zij hadden gehoopt. Roept u maar.....

SPELLCASTING 201: THE SORCERERS APPLIANCE

'Beste Ghlen,

Ik heb een probleem met Spellcasting 201. Ik krijg het niet voor elkaar om die snor op het standbeeld te plakken. Daar heb je al eens antwoord op gegeven maar daar snapte ik geen bal van. Dus nu graag een beetje minder moeilijke omschrijving. Het spel zelf is al moeilijk genoeg.

Remko Venema
Borger'

Okmer Remko, hier dan een antwoord zonder scherpe kantjes.
Vraag jezelf eens af wat snijdt glas? Als het goed is heb je de beste vriend van de dames gevonden in de *Sorcerers Appliance*. Met de spullen die je nu krijgt uit het glazen doosje moet het je toch echt lukken om onze vriend van wat extra gezichtsbeharing te voorzien. Oh ja, je mag Janny v/d Velde uit Standdaardbuiten bedanken voor deze hulp.

LAURA BOW - THE DAGGER OF AMON RA

Dit detectiveverhaal houdt de gemoederen ook nogal bezig, getuige onder andere de brief van vriend Erik.

'Beste Ghlen,

Graag wil ik iets weten over *Laura Bow - The Dagger of Amon Ra*. Ik zit vast in act 5. Ik ben bij de Tyrannosaurus Rex en er zit een man (vrouw) in een zwart habijt en met een knots achter me aan. Wat moet ik doen?

Met vriendelijke groeten,
Erik Hendriks
Alphen a/d Rijn'

Erik, ten eerste moet ik je toch wat teleurstellen wat je erotische wensen aangaat. Het zwarte habijt verbergt slechts behaarde benen en een gespierd torso. En als je opgelet had, dan had je geweten dat het rood haar had. Goed, nu je vraag. Als je wilt vluchten voor een man in het zwart, dan begin je natuurlijk met het dichtbinden van deuren met ijzerdraad. Daarna gebruik je een stoel om hem voor de gek te houden om vervolgens te gaan kijken of inderdaad alle katjes grauw zijn in het donker.

Dit eenmaal geverifieerd hebbende, wil je weer een beetje spelen met hijskraantjes en verborgen deuren. Alsof je nog niet genoeg schade hebt veroorzaakt in dit eens zo rustige en gedistingeerde museum, ga je met een stok met touw aan het werk om de kop van een sarcofaag te trekken. Oh ja, zet eerst nog even de mummie buiten voor de vuilnisman. Heb je dit allemaal overleefd en, en passant, nog even wat idioten in tafelkleed overgehaald om je te helpen, dan wil je het ongedierte ook nog wel even voor de gek houden. Ratten zijn echt op hun best als je ze hun kaas in het donker voert. Uiteindelijk bij vriend Rex aangekomen, denk je aan woorden van je lieve moeder: je. Goed kauwen Rexje, goed kauwen.....

POLICE QUEST III

Even een serieus noot je tussendoor. Ik ontvang veel brieven van mensen die vastlopen met dit spel. De klachten zijn steeds hetzelfde. Als je een actie ondemeemt die het spel niet verwacht, zoals terug keren naar een moordscène die je al onderzocht hebt, dan krijg je een klokje in beeld en dat is het. Wat je ook doet het spel gaat niet verder. Helaas is dit een echte en bekende 'bug'. Dus als je dit overkomt, niet wanhopen. De actie die je hebt ondernomen was niet de juiste. Storend maar gelukkig niet onoverkomelijk.

KING'S QUEST IV

Een vraag die ik al wel eens eerder beantwoordt heb, maar die me zo charmant gesteld wordt dat ik gewoon geen nee kan verkopen.

'Beste Ghlen,

Ik, Rosella (prinses van Sierra tot Kakuvier) bevind me na jaren weer in het land van Tamir. Nou ben ik toch helemaal vergeten hoe en waar ik de teugels kan vinden, zodat ik de eenhoorn kan bestijgen. Ghlen, help me, help mijn zieke pappie, help de monarchie. Daventry en omstreken zullen u eeuwig dankbaar blijven. Ongeduldig grazend verblijf ik,

Hoogachtend
Rosella
p/a Eenhoornveld 1, KQ4 Tamir'

Lieve uwe koninklijke hoogheid, ik ben bang dat ik slecht nieuws voor u heb. De teugels van uw meest geliefde ridder zijn samen met uw meestgeliefde schip, vergaan op zee. Er is nooit meer iets van hen vernomen, behalve dan het gerucht dat zij samen een romance zijn begonnen op een onbewoond eiland. Een roddel om van te kotsen, vindt u ook niet? Mijn vriend, de walvis in ieder geval wel. Telkens als hij langs het eiland zwemt waar zich dit vuige verhaal afspeelt moet hij kotsen. Daarbij volstrekt niet gehinderd door enige vorm van ontzag voor uwe koninklijke hoogheid. Misschien moet u dan ook ophouden met de gewoonte om hem met een vogelstaart te kietelen. Ik hoop dat ik u en de monarchie geholpen heb, nu ga ik een ambulance bellen om u op te laten sluiten. (Ongeduldig grazen, een prinses?!? Die leren ze toch wel om geduldig te grazen of niet soms?)

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

'Beste Ghlen,

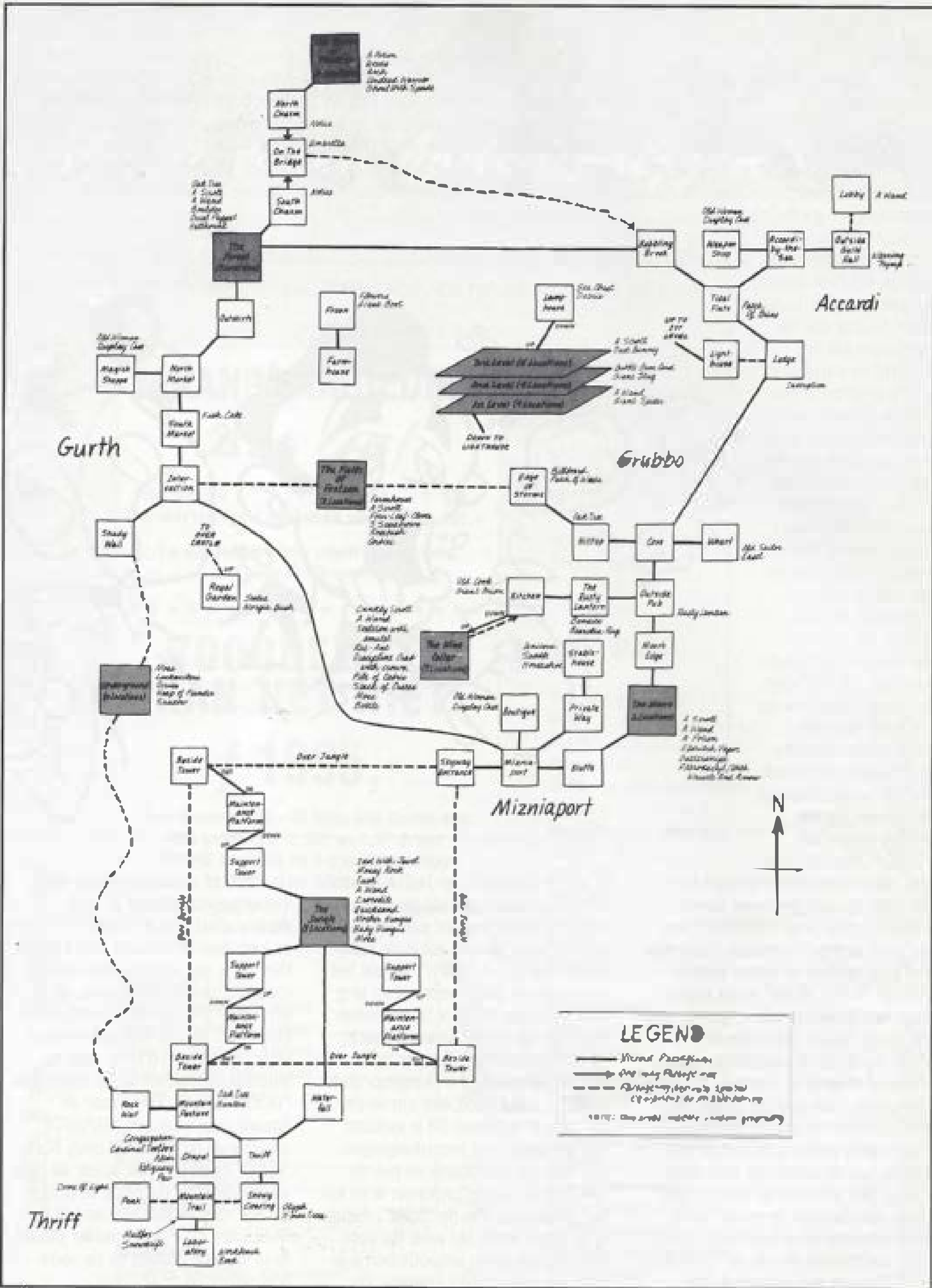
Ik wilde graag weten wat ik moet doen in het spel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Wat moet ik

bijvoorbeeld met professor Costa ruilen om informatie te krijgen over waar ik Plato's Lost Dialogue kan vinden.

Peter d'Ilort, Zoetermeer'

Zou het je verbazen als ik zei dat de professor graag iets wil hebben dat wat waard is? Iets dat lijkt op een slang (waarschijnlijk omdat het een beeldje is van een slang.) Eenmaal in de jungle aangekomen weet Indy het overigens ook niet meer. Er rest hem dan ook nog slechts de oplossing om een willekeurige voorbijganger onder lichte druk te volgen. (Lees: Mep hem in elkaar met je zweep totdat hij zich laat verslinden.)
Eenmaal bij de eerste tempel aangekomen, is het zinvol om je wonderlijke helft zich eens wat meer te laten bezighouden met datgene waar ze goed in is. Het verleiden van onschuldige mannen. Als eerlijke en rechtschapen man, kun je daar dan gebruik van maken om deze persoon het licht uit zijn ogen te stelen.
Bekijk je vervolgens de welgevormde contouren van de muur, dan zal je zeker een lichtje opgaan. Met behulp van dit lichtje kun je een olifant weer van zijn slurf voorzien en zo een gouden balletje mee pikken.

Alsof deze grafschennis nog niet genoeg is houdt Indy ook nog eens een Duitse matroos een worst voor! Een bratwurst op een brötchen nota bene. Daar hadden ze bijna de oorlog mee gewonnen. Als laatste wil ik jullie toch nog even meegeven dat Indy allemaal wel heel interessant doet en dat hij zich voordoet als een echte dierenvriend, maar ik weet het nog zo net niet. Als ik iemand een krab in een kast zie doen om vervolgens een inktvis te vangen, nou dan moet ik toch behoorlijk nadenken.
Een troost, de bewoners van Atlantis geloofden niet in het verspillen van goede schrijfruimte. Zelfs op kastdeurtjes werden nog handleidingen voor hun machines geschreven. (Overigens wel wat onhandig bij het in elkaar zetten van modelvliegtuigjes, want een beetje model neemt al gauw drie kasten met handleiding in beslag. Experts geloven dan ook dat Atlantis ten onder is gegaan aan teveel kastruimte.)



beyond zork - Met dank aan Infocom

LARRY II

En dan is het nu weer tijd voor een inmiddels vertrouwd onderdeel van deze rubriek de 'loopdoor'. Deze maand heb ik gekozen voor dat eeuwig zoekende mannetje Leisure Suit Larry. Ervan uitgaande dat het eerste deel van dit epos inmiddels genoeg uitgekauwd is, presenteer ik hierbij het tweede deel (trompetgeschal) en een paar slechte grappen om de sfeer te zetten.)

Ok, daar sta je dan voor Eve's huis. Als het goed is zie je een garage. Ga daarin en loop naar rechts. (Nu kun je jezelf niet meer zien. Kijk naar de garage en pak de "DOLLAR". Ga driemaal noord en tweemaal oost. Loop naar het hek en kijk door het gat. Ga naar het oosten en ga de 'Quicky Market' binnen. Loop naar de vrouw achter de toonbank en kijk naar haar. Spreek haar aan en koop een "TICKET". Nu moet je zes nummers kiezen voor de lucky luck-o-bucko loterij. Het maakt niet uit welke nummers je kiest, je wint altijd! Verlaat de winkel en ga drie maal naar het westen. Ga de trap op en ga de studio binnen. Loop naar de receptioniste en kijk naar haar. Praat met haar en laat haar je "TICKET" zien. Nu moet je de zes nummers opschrijven die zij je vertelt. (Deze zijn willekeurig en variëren per spel.) Als ze nu om jouw nummers vraagt, dan is het het beste om de zes nummers te vertellen die zij je net gegeven heeft. Ga de deur door en ga in de wachtkamer zitten. Wacht totdat je opgehaald wordt en volg de man het toneel op.

Nu mag je het spel de 'Dating Connection' gaan spelen. Wanhoop niet, de vragen zijn niet goed te beantwoorden. Als je eenmaal hebt gewonnen, ga je weer terug naar het groene kamertje. Hier wacht je weer totdat je opgehaald wordt. (Dit gaat het snelst als je even gaat zitten op de bank.) Volg de vrouw en geef het rad een enorme draai. Heb je eenmaal het miljoen gewonnen, dan vind je jezelf weer in het groene kamertje.
Verlaat de studio en ga zuid en oost. Ga de Molto Lira winkel binnen. Kijk naar het meisje achter de balie en loop naar achteren. Hier hangen de zwempakken en zwembroeken. Ga weer terug naar het meisje en betaal de zwembroek. Verlaat de winkel en ga west en tweemaal zuid. Nu zie je een vuilnisbak voor het huis met al je spullen erin. Doorzoek de vuilnisbak en pak het "PASSPORT". Tweemaal noord en drie maal oost brengt je bij de drogisterij. Als je hier binnenloopt zie je twee kasten en een jongeman achter de toonbank. Nu is het even een beetje zoeken, want op een van de planken staat de "LOTION". Betaal deze lotion en ga naar het westen. Ga de Quicky Market weer binnen en pak de "SODA".

Vergeet niet te betalen en ga driemaal naar het zuiden om je haar te laten knippen.
Ga de kapperszaak binnen en ga in de stoel zitten.

Eenmaal geknipt verlaat je de kapper en ga je tweemaal west en evenzovele malen naar het noorden. Steek de straat over en ga de "Ye Olde Musocology Shoppe" binnen. Loop naar het meisje, kijk naar haar en spreek haar aan. Loop door de deur aan de onderkant van het scherm en wacht even rustig af tot dat je een man in de verte ziet die naar het gebouw loopt. Kijk naar deze man en ga tweemaal naar het oosten (Sla het spel hier op en drink wat.) Goed, genoeg plezier. Haal het spel terug en ga zuid en dan oost. Loop naar de man achter het hek en spreek hem aan. Laat hem het "TICKET" zien en ga de gangplank op. Eenmaal door alle toekomstbespiegelingen heengerold, wordt het tijd om je cabine op te zoeken. Ga hier binnen en pak het "FRUIT". Open de deur aan de rechterkant en vermijdt het bed! Als de oude geit weer aan de wandel is, trek je je "SWIMSUIT" aan en ga je naar het zwembad. Loop naar het lege veldbed en smeer jezelf in met de "SUNSCREEN" en ga liggen. Hoe verleidelijk het ook is, ga niet met de mooie blonde dame aan de rol, maar wacht op de ware liefde. Als de dame verdwenen is, sta je op en ga je zwemmen. Duik naar de bodem van het zwembad en pak de "BIKINI". Zwem weer omhoog en verlaat met behulp van de ladder het zwembad. Terug naar je kamer en trek je "SUIT" weer aan. Ga naar de kamer van je buurvrouw en kijk in haar kast. Open haar nachtkastje en pak de "SEWING KIT". Op naar het restaurant. Niks drinken maar wel de "DIP" pakken.

Ter lering ende vermaak wordt het tijd om de kapper weer eens te bezoeken. Deze is een trap naar beneden en dan naar links. Verlaat de kapper en ga naar de stuurhut. Sluip hier binnen, open het paneel achter de kapitein en "FLIP SWITCH". Meteen na deze heimelijke actie verlaat je de stuurhut weer. Op naar de reddingsboot. Met een beetje geluk en wat precieze timing kun je hier nog net inspringen. Nu zijn er drie acties die je per sé moet ondernemen voordat de reddingsboot echt wegvaart. Ten eerste moet je de "DIP" overboord gooien nu moet je de "SUNSCREEN" opsmeren en de "WIG" opzetten.

Nu ben je op een eiland aangespoeld en als het goed is heb je inmiddels zo'n 187 punten bijeen gesprokkeld. Ga naar het zuiden de jungle in. Pak de bloem en loop net zo lang door totdat je bij het restaurant komt. Loop naar de maitre d' en praat met hem. Blijf wachten totdat je uiteindelijk ook geholpen wordt. Sta weer op en praat weer met de man. Als je eenmaal je eigen tafel hebt gekregen wordt het tijd om het buffet te bezoeken. Dit vind je aan de linkerkant van het restaurant. Om het personeel van dit geweldige restaurant toch nog wat eer van hun werk te laten hebben, eet je de kaas op en steel je het "KNIFE". Verlaat het restaurant en dwaal weer net zo lang door de jungle totdat je bij een huisje komt. Ga het huisje binnen en wacht op het dienstmeisje. Na haar te hebben aangekeken en aangesproken is het best een goed idee om verder van haar af te blijven. Dit in verband met een broer met moordneigingen. Kijk naar het nachtkastje en pak de "MATCHES". Ga de badkamer in en kijk hier goed rond. Pak de "SOAP". Terug in de jungle wordt het weer tijd voor een goede kapper, tenslotte ben je al weer een half uur niet geweest. Ga hier weer zitten en wacht af. Eenmaal geknipt is het weer terug de jungle in totdat je op het strand uitkomt. Loop naar het westen en pak de "BIKINI". Ga oost en daarna zuid en loop weer door de jungle tot aan het huisje. Ga weer in de badkamer staan en trek de bikini aan. Geef nu aan "PUT DOUGH IN TOP".
Je bent nu bijna in staat om als vrouw door het leven te gaan op wat excessieve lichaamsbeharing na. En je raadt nooit waar je dat gaat laten verwijderen... Bij de kapper.
Dus weer de jungle in en lopen totdat je bij de kapper komt. Gaan zitten en, voilà, een vrouw is geboren. Terug naar het strand. Loop nu naar het oosten en bewonder je gaven om van een klif te vallen en toch te blijven leven. Eenmaal het vliegveld in zicht wordt het tijd om je "SUIT" weer aan te trekken. Loop naar de twee raar uitgedoste mannen die voor de deur staan. Niet te dichtbij komen anders pakken ze je. Bekijk ze en bekijk daarna de anderen. Geef ze nu de bloem en ga het vliegveld binnen. Loop naar links en kijk wie we daar hebben als kapper!! Goed, kijk haar weer aan en spreek met haar.



Ga zitten en verlaat de winkel weer. Tweemaal oost brengt je bij de douane. Laat hem je "PASSPORT" zien en loop naar het oosten door het hek. Hier zie je een lopende band en een röntgenapparaat. Kijk hierna. Als er een koffer met een bom voorbijkomt pak je die. Na een hele scène sta je weer bij de kaartverkoop waar nu iedereen verdwenen is. Nu kun je een "TICKET" kopen. Terug naar de douane voor weer een "PASSPORT" controle en nu tweemaal oost. Koop "FOOD" bij de juffrouw achter de balie en pak de "PIN" die hierin verborgen zit. Kijk naar de machine en pak de "INSURANCE". Pak de rechter van de twee lopende banden en zie verre horizonten. Bij de check-in aangekomen pak je een "PAMPHLET" en laat je je "TICKET" zien. Eenmaal in het vliegtuig wacht je totdat de man naast je begint te praten. Geef hem het "PAMPHLET" en kijk rond. Pak de "BAG" en sta op. Loop naar het achterste gedeelte van het vliegtuig. Tegenover het toilet is de deur van het vliegtuig. (Die kun je dus niet zien.) Trek de "PARACHUTE" aan en "PICK LOCK" open de "LEVER" en op de deur. Nu is het op zijn minst verstandig om de parachute ook te openen tijdens de sprong, al was het alleen om hoofdpijn te voorkomen. Eenmaal geland snij je jezelf los.

Pak nu de "STICK". Nu moet je voorbij het bosje met de bijen komen. dit kun je doen door er onderdoor te kruipen. Ga zuid en wacht tot de slangje aanvalt. Gebruik de "STICK" om hem af te weren. Ga naar het oosten en kijk naar het aapje dat door het moeras loopt. Als je goed oplet zul je zien dat hij een spoor heeft achtergelaten. Volg dit spoor. Eenmaal bij de rivier aangekomen zie je een aantal lianen. Deze kun je gebruiken om van de ene kant van de rivier naar de andere kant te slingeren. Eenmaal veilig aan de overkant gekomen is het verstandig om een "VINE" mee te nemen.
Ga naar het noorden en geniet van een lange animatiescène.

Ondanks alle beloften van de chef, wil je toch eerst nog even terug naar het dorp voor je aan je laatste heldhaftige beklimming begint. Ga zuid en dan oost en pak wat "ASHES" uit het kampvuur. Zuid naar het strand voor wat "SAND" en nu terug naar het ravijn. Ga dicht bij de rand staan en gooi de "VINE" naar de boom aan de overkant, naar beneden tot aan de gletsjer. Hier kun je of het "SAND" of de "ASHES" gebruiken om het ijs te laten smelten.
Ga noord naar de top van de gletscher. Nu krijg je de laatste opgave. Type letterlijk in "PUT THE AIRSICK BAG IN THE HAIR TONIC". Er is maar één plek waar dit werkt! Is het eenmaal gelukt dan steek je hem aan en gooi je hem in het ravijn. Nu is het een kwestie van lekker achterover gaan zitten en genieten van de laatste strubbelingen van onze ietwat kalende vriend.

Zo dat was weer een volmaand.e. Niet alleen moest ik de stoffige zolderkamer van mijn slot doorspitten op zoek naar de oplossing van dit klassieke Sierra avontuur, maar ook moest ik al de nieuwe avonturen spelen. En dat alles alleen maar om jullie een beetje op de hoogte te houden van de nieuwste ontwikkelingen. Nog maar twaalf jaar doorploeteren en dan heb ik geld genoeg bijeen gespaard om mijn eigen brouwerijtje te openen. Dan raak ik nooit meer een computer aan en hou me alleen nog bezig met whisky, doedelzakken en een paar schaapjes (die ik dan ook wel op het droge krijg). Maar tot die tijd moet ik het blijven doen met de vragen die u mij stuurt en met de oplossingen die daar bij horen. Dus laat het zaakje komen. Avontuur ze en probeer ook eens een spel op te lossen zonder hulp van buiten.

Ghlen Livid

www.hoogspel.nl

CARRIERS AT WAR

ZONDAGMORGEN 7 DECEMBER 1941, 07.49 UUR: KAPITEIN-LUITENANT FOETSJIDA GEEFT BEVEL VOOR DE AANVAL OP PEARL HARBOUR MET DE WOORDEN *TORA TORA TORA!*

Dit is de sfeer die wordt gecreëerd met de nieuwste simulatie van Strategic Studies Group: *Carriers at War*, een zeer uitgebreid carrier-zeeslag spel met ontzettend veel mogelijkheden.

De speler kan het bevel voeren over een van beide partijen, of zelfs de rol overnemen van een van de commandanten in de simulatie. Ook kunnen twee menselijke spelers tegen elkaar spelen.

Na het opstarten van het spel komt u in een overzichtsscherm, waarop alle eigen eenheden plus waargenomen vijandelijke eenheden te zien zijn. De commandant kan vervolgens zijn eskaders schepen gaan indelen, en de vliegtuigen voorbereiden op de gewenste missies.

De speler laat zijn vloot-eskaders opstomen naar de gewenste doelen. Verkenningstoestellen worden gelanceerd, en CAP's (Carrier Air Patrol) worden de lucht ingestuurd. Juist deze CAP's zijn zo belangrijk, een CAP heeft tot taak aanvallers in de lucht op te vangen en deze zoveel mogelijk op afstand te houden.

Als de vijandelijke schepen of bases verkend zijn, wordt het tijd de strike (aanvals) vluchten de lucht in te sturen. U kunt vliegtuigen inzetten voor bombardementen op schepen en bases of bescherming van bommenwerpers door jagers. Hebt u de vijand bereikt, dan krijgt u een plaatje van het aangevallen schip, en kunt u eventuele bom- en torpedo-inslagen zien. Bij een basis is het wat minder duidelijk. Treffers kunt u dan niet zien, en schade aan een vijandelijke basis is, net als in werkelijkheid, moeilijk te bepalen.

Prachtig zijn de graphics van de vliegtuigen, heel duidelijk is te zien welk van uw toestellen welk doel aanvalt. De effectiviteit van de aanvallen wordt bovendien bepaald door de kwaliteit van de piloten; zijn er veel groentjes bij, dan is de aanval minder effectief dan bij veteranen. Ook de gebruikte vliegtuigtypen zijn belangrijk voor de effectiviteit van de aanval. Betere, modernere jagers vernietigen meer vijanden dan verouderde types.





De vijand verrassen is uitermate belangrijk, bij een 'carrier oorlog' is de eerste klap aanzienlijk meer dan een daalder waard.

Duidelijke voorbeelden hiervan zijn Pearl Harbor en Midway, waarbij degene die als eerste aanviel, de tegenstander totaal vernietigde. Na de aanval op uw schepen kunt u de schade aan de schepen bekijken. Een vliegdekschip waarvan het vliegdek dermate beschadigd is dat het niet meer bruikbaar is, kan door de bemanning tot zinken worden gebracht. Houdt er echter wel rekening mee, dat de tegenstander volledige victory-points krijgt voor dit schip. Dus probeer het liever te redden, door de formatie naar de thuishaven te laten gaan.

SCENARIO'S

Een aantal verschillende scenario's wordt meegeleverd: Pearl Harbour, Koraal Zee, Midway, Solomon's eilanden, Santa Cruz en de Filipijnse Zee Kortom, alle belangrijke carrier-slagen van de tweede wereldoorlog, met een aantal hypothetische 'What if' scenario's, in de trant van "wat was er gebeurd als de Amerikanen de aanval op Pearl Harbor hadden verwacht..."

SSG is geen onbekende op het gebied van strategiespelen, ze zijn vrij bekend als makers van bordspellen van hoge kwaliteit en historische juistheid.

Met Carriers At War heeft SSG een meesterwerk op simulatiegebied afgeleverd. De graphics zijn subliem, de geluidseffecten zijn prima, en als simulatie is het het beste wat ik tot nu toe heb gezien op zeeslag gebied.

Een spel dat door beginners geprezen zal worden door de eenvoud, en door de gevorderde war-gamer door de historische juistheid en zijn diepgang.

Zowel voor de beginnende als de gevorderde wargamer is dit het beste programma wat er op het gebied van carrier-slagen te krijgen is.

Een absolute aanrader, zonder één kritische noot!

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts/SGG
MSDOS ƒ 139,50/BEF. 2699
Video: EGA/VGA
Audio: Adlib/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Systeemeisen: 640K RAM, 286 12Mhz+, harddisk

Een Amiga versie wordt overwogen

DISCOVERY - IN THE STEP

1992 IS HET COLUMBUS-JAAR. 500 JAAR GELEDEN VERTROK COLUMBUS OP ZIJN TOCHT OM VIA EEN WESTELIJKE ROUTE NAAR INDIE TE GAAN. DAAR ER EEN HEEL CONTINENT TUSSEN DE KUST VAN AZIE EN EUROPA LAG, KWAM HIJ NOOIT IN INDIE AAN, MAAR ONTDEKTE AMERIKA

DAT WAS OVERIGENS NIET DE EERSTE KEER, DE VIKINGEN HADDEN AMERIKA OOK AL BEZOCHT. ECHTER PAS IN COLUMBUS' TIJD WAS EUROPA ECONOMISCH EN MILITAIR GEZIEN STERK GENOEG OM MENSEN BLIJVEND IN DE NIEUWE WERELD TE VESTIGEN, EN DAAR OOK VERDER TE GAAN MET ONTDEKKINGSREIZEN.

Het spel Discovery biedt u de mogelijkheid deze spannende periode uit de geschiedenis na te spelen. De speler wordt ontdekker in opdracht van een van de landen die in die tijd een belangrijke rol speelden, waaronder Spanje, Portugal, Nederland enzovoorts.

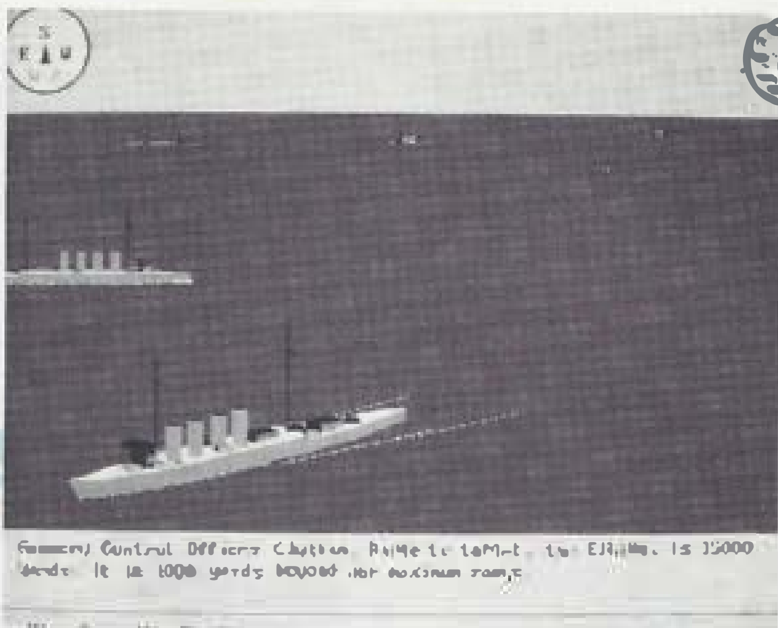
Elke speler begint met een som geld, waarmee hij schepen kan kopen die op weg gaan om de nieuwe wereld te ontdekken. Wordt er land ontdekt dan wordt het schip gesloopt om een haven te bouwen en beginnen uw mensen met het slichten van een nederzetting. U kunt zee en fort, boerderij, fabriek of loods laten



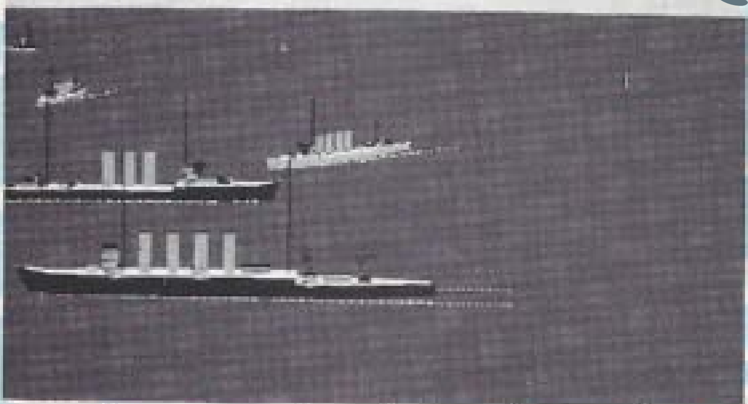
DREADNOUGHTS

***DREADNOUGHTS* IS VAN DE IN NEDERLAND GEHEEL ONBEKENDE UITGEVER TURCAN SOFTWARE, WELKE ZICH SPECIALISEERT IN ZEESLAG-SIMULATIES. OOK *DREADNOUGHTS* IS EEN ZEESLAGSPEL.**

In dit spel wordt de speler benoemd tot Admiraal, hij dient aan boord van zijn commandoschip een groep schepen te leiden en de vijand te vernietigen.
De scenario's spelen zich af in verschillende tijden, waarbij de oudste een zeeslag tussen Japanse en Chinese schepen aan het eind van de negentiende eeuw is. Verder is er een aantal slagen uit de Russo-Japanse oorlog, de Eerste Wereldoorlog, en slagen tot aan het einde van het 'slagschepen tijdperk', de Tweede Wereldoorlog. Bij de zeeslagen in de Tweede Wereldoorlog zit ook de slag in de Javazee. Aspirant Admiraals kunnen hierbij kijken of ze met voorkennis het grootste debâcle van de Nederlandse marine in WO II tot een ander einde kunnen brengen.



Alweer eentje, zou men zeggen, wie zit hier nu na Harpoon nog op te wachten? Tot u het spel bekijkt, dan merkt u dat dit programma ontzettend veel prachtige nieuwtjes brengt.
Het prachtige van Dreadnoughts is tweeledig. Het spel oogt perfect; er is gebruik gemaakt van een 3D scheepsaanzicht. De speler kijkt schuin of recht van achteren tegen zijn schip aan, terwijl het in actie is.



Ook de geluidseffecten voor wie over een Soundblaster beschikt, zijn de beste die ik ooit bij een zeeslag-simulatie heb gehoord. U ziet de mondingsvlammen van de vijandelijke kanonnen, u hoort de knallen, en daarna hoort u de granaten (in stereo) om het schip vliegen terwijl de waterfonteinen opspuiten, zo realistisch dat men de neiging krijgt om in elkaar te duiken.
Eveneens perfect is de eenvoud en het realisme. U zit op het vlaggeschip van de formatie, dus het eigen schip kunt u direct commanderen met bevelen aan brug en roerganger.
Andere schepen in de formatie moeten orders worden gegeven met behulp van seinen. U kunt bijvoorbeeld een order uitvaardigen als: Sein aan *Sheffield* om de *Bismarck* te naderen. Dit seinen, of het opvragen van spottingsrapporten, is zeer eenvoudig met de muis te bedienen.
Is dit dan de perfecte wargame?
Na al de lovende kritiek zou je wel dat idee hebben. Simpel te leren, eenvoudig te spelen; dus ideaal voor beginners, maar diepgaand genoeg voor ervaren wargamers. Gedeeltelijk is dit wel zo, maar toch nog een paar kritische puntjes.

Geluidsondersteuning is perfect, maar werkt alleen met Soundblaster of Soundblaster Pro, compatible geluidskaarten werken NIET. Thunderboard of Pro Audio Spectrum worden niet herkend.
De speler moet zelf de files naar een zelfgemaakte directory kopiëren. Niet erg, maar een INSTALL programma is wel zo makkelijk.

Voor de zeer ervaren wargamer is het spel misschien te makkelijk, en historisch niet helemaal correct, torpedo's zijn veel te simpel te ontwijken, en niet zo gevaarlijk als in werkelijkheid. De Japanse vloot vernietigde de geallieerde vloot in de Javazee voordat ze ook maar één schip verloren!
Verder worden vliegtuigen, die in de Eerste en Tweede Wereldoorlog toch ook voor verkenning een belangrijke doel speelden, totaal niet in het spel gebruikt. De Bismarck werd door Engelse Swordfish vliegtuigen zo zwaar beschadigd, dat Engelse slagschepen haar konden inhalen en vernietigen.

Ondanks het bovenstaande is dit een uitstekend wargame, geschikt voor beginners door zijn eenvoud, en voor ervaren spelers door het unieke oeuvre van wat oudere zeeslagen en de sublieme graphics en geluid.
Wargamers die over een Soundblasterkaart beschikken mogen dit spel absoluut niet missen.

Rob Hunter

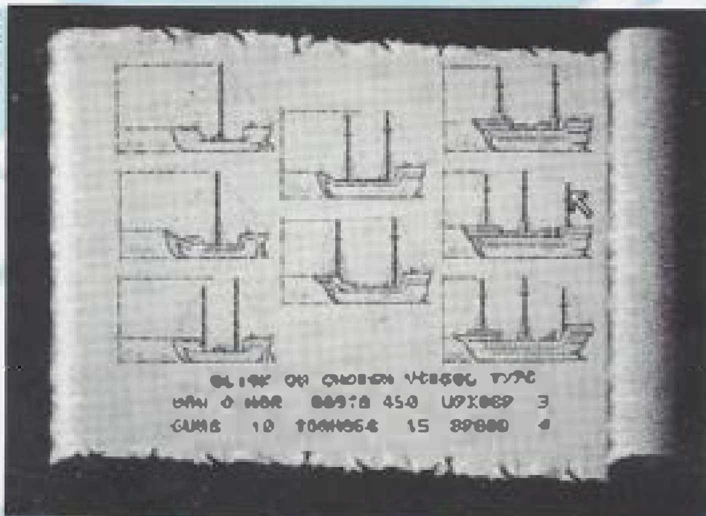
PRODUKT INFO

Fabrikant: Turcan Software
MS-DOS ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: EGA/VGA
Geluid: Soundblaster(!)
Systeemeisen: 640K RAM

S OF COLUMBUS

bouwen, moerassen laten droogleggen of op ontdekkingsreis uitsturen. Zodra nederzettingen groter worden gaan ze goederen produceren. Deze kunt u gebruiken om handel te drijven met landen in Azië, Afrika en Europa. Met de verkoop van deze goederen verkrijgt u weer geld, waarvoor u nieuwe vrachtschip-, ontdekkings- en oorlogsschepen kunt kopen.

Winnaar is degene die als eerste het beoogde doel bereikt. Dat kan zijn degene die als enige overblijft, de meeste nederzettingen heeft, het meeste geld heeft et cetera.



Discovery is een leuk spel en lijkt het meeste op een bordspel. Het bevalt fraaie graphics van ondermeer slagen en land ontdekken, de muziek is subliem.
Een serieus nadeel is echter dat er te weinig te doen valt. De schepen zoeken zelf het nieuwe land, de ontdekkingsreizigers beginnen uit zichzelf het land te ontginnen en te bouwen, er blijft weinig voor u over!
Daarbij is er te weinig zicht op de mogelijkheden van de schepen en mensen. Er staan wat dingen niet in de handleiding, zo wordt het nergens duidelijk hoe je bijvoorbeeld de goederen van de nieuwe gewesten in de schepen kunt inladen.
Het is een typisch voorbeeld van een Impressions spel, een prachtige uitgebreide handleiding met allerlei wetenswaardigheden, maar te weinig duidelijke commando's.
Wat mij betreft heeft Impressions met Discovery een aardig spel afgeleverd, maar ik zou adviseren om het te bekijken voor het kopen.

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Fabrikant: Impressions
Amiga ƒ 119,00 / BEF 2299
MS-DOS ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640K, 286 12Mhz +, harddisk, HD drive

MENSEN DIE HET VORIGE DEEL UIT DE *KING'S QUEST* SERIE VAN SIERRA GESPEELD HEBBEN, ZULLEN HET ZICH WAARSCHIJNLIJK NOG WEL HERINNEREN. DE ZOON VAN KING GRAHAM, ALEXANDER, WORDT AAN HET EIND VAN HET AVONTUUR VERLIEFD OP PRINSES CASSIMA. ZIJ NODIGT HEM DAN OOK UIT OM NAAR DE GREEN ISLES TE KOMEN, ZODRA HIJ DE ZAKEN IN DAVENTRY OP ORDE HEEFT. LIEFDE MAAKT KLAARBLIJKELIJK NIET ALLEEN BLIND MAAR OOK DOM. BEIDE GELIEFDEN VERGETEN ADRESSEN UIT TE WISSELEN. DUS ZODRA PRINS ALEXANDER NAAR DE GREEN ISLES WIL AFREIZEN, KOMT HIJ ER ACHTER DAT ER EIGENLIJK NIEMAND IS DIE HEM KAN VERTELLEN WAAR DIE DAN WEL NIET LIGGEN, DIE GREEN ISLES! MAAND NA MAAND GAAT VOORBIJ ZONDER EEN SPOOR VAN DE EILANDEN, TOT OP EEN DAG....

SPIEGELBEELD

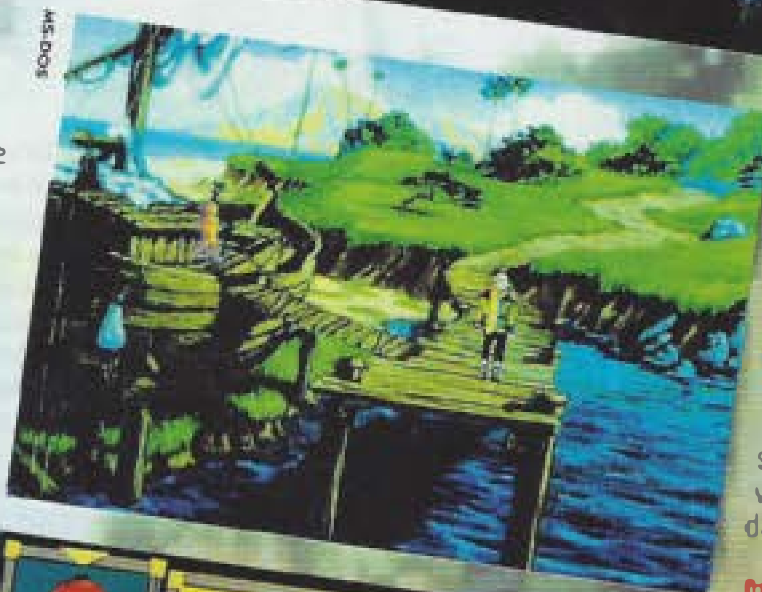
Prins Alexander zit rustig op zijn kamer als de magische spiegel, u herinnert zich hem nog wel uit King's Quest I, begint te zoemen. Hij loopt er naar toe en ziet Cassima op haar torenkamer. Zij roept in een klaaglijk stemmetje om hulp. "Alexander, Alexander kom hierheen. Ik ben zo alleen." Het ergste vrezend krijgt Alexander een briljante ingeving. Aan de sterren die hij op de achtergrond in de spiegel zag, kan hij de plaats herkennen waar de Green Isles zijn. Meteen rust hij een expeditie uit. Na een maand of wat komt deze expeditie dan uiteindelijk aan bij de illustere eilanden. Helaas zorgt een storm ervoor dat Alexander moederziel alleen aanspoelt op het hoofdeiland. Het eiland waar Cassima zou moeten zitten. Helaas wil ze hem niet ontvangen, sterker nog ze gaat trouwen met een grootvizier.

Op dit punt van het verhaal aangekomen neemt u de rol van Alexander over. In de bekende Sierra stijl ziet u de wereld van de zijkant en uw karakter loopt daar doorheen. Alexander mocht al eens eerder een hoofdrol spelen namelijk in King's Quest IV was hij het die gevangen was genomen door de tovenaar Mordack.



LIPSYNCHROON

Tot nu toe heeft Sierra de King's Quest serie steeds gebruikt om nieuwe technologische ontwikkelingen te laten zien. Elke aflevering was weer een stap vooruit. De verwachtingen waren bij dit spel dan ook hoog gespannen. De introductie vertelt het bovenstaande verhaal. En inderdaad is er een aantal nieuwe ontwikkelingen te signaleren. Ten eerste is de gedigitaliseerde spraak die te horen is in de introductie, lipsynchroon. Dat wil zeggen dat de mond van de karakters en hun woorden met elkaar overeen komen. Dit klinkt niet echt als een grote stap vooruit, maar de problemen hierbij zijn enorm, dus technisch gezien is het een duidelijke prestatie.





KING'S QUEST VI - HEIR T



Het tweede dat opvalt is de goede driedimensionale opzet van de plaatjes. Weer in de introductie ziet u op een gegeven moment een schip. Als dit schip over de golven gaat, dan gaat niet het hele schip op en neer, maar u ziet dat de voorplecht beweegt ten opzichte van de mast en ten opzichte van de achterplecht. De dieptewerking is dan ook enorm.

Begint het spel echter, dan is er niet veel nieuws. Eigenlijk is alleen het schalen van de karakters natuurgetrouwer, dus als Alexander uit beeld loopt, dan ziet u hem ook daadwerkelijk kleiner worden. Maar verder is er weinig opvallends te melden. De interface is hetzelfde gebleven, sterker nog de voorwerpen die u bij zich draagt zijn zelfs minder gedetailleerd dan in andere Sierra spellen. De achtergronden en detaillering van de voorwerpen en scènes in het spel doet overigens niet onder voor willekeurig welk Sierra spel dan ook.

COMMANDOPOST

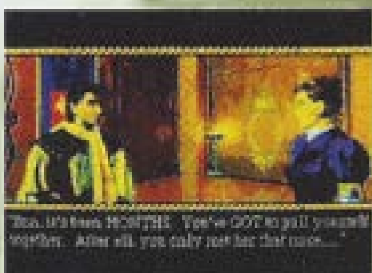
Voor diegenen onder u die de Sierra interface niet kennen volgt hier een korte beschrijving. U bestuurt uw karakter met de muiscursor. Deze heeft steeds een andere vorm. Aan de hand van die vorm, kunt u zien welke actie uw figuur zal gaan ondernemen. Is de cursor een oog, en klikt u ergens op, dan zal Alexander ergens naar proberen te kijken. Is de cursor een hand en klikt u ergens op, dan zal Alexander dat oppakken of een logische actie ondernemen. (Klikt u bijvoorbeeld op een deur, dan zal hij hem proberen te openen.) Naast de diverse standaardacties, bestaat ook nog de mogelijkheid om voorwerpen te gebruiken die u bij zich heeft. U kiest daarvoor de rugzak die boven in beeld te zien is. U krijgt nu een venster met alle spullen die u bij zich heeft. Klik een voorwerp aan en de muiscursor verandert in dat voorwerp. Klikt u nu ergens op het scherm dan zal Alexander het voorwerp op die plaats proberen te gebruiken.

U heeft bijvoorbeeld de ijsbergsla bij zich en u staat voor een riviertje

met gloeiend heet water. Klik nu met de sla op het riviertje en Alexander gooit de sla in het riviertje.

Deze keer waren de oohs en de aahs niet zo luid als de voorgaande keren. Want, alhoewel Sierra met *KQ6* een goede prestatie neerzet, een stap vooruit is het niet. Tenminste niet op het technologische vlak.

Zeer hoopgevend is het te noemen, dat de ontwerpers van Sierra bij KQ6 nu eindelijk weer eens het spel voorop laten staan. De raadsels zijn echt goed pittig, voorzover dat mogelijk is met de gekozen interface. Beter nog, de achtergronden zijn weer erg mooi maar ook gemaakt met zeer veel liefde voor detail en humor. (Zonder een goed gevoel voor humor kunt u dit spel echt niet uitspelen.)



Al met al is dit een zeer prettig spel. Het is eenvoudig genoeg in de bediening om door iedereen vlug gespeeld te kunnen worden, maar het is moeilijk genoeg om het niet in een avond uit te spelen. Sterker nog, ik voorspel zelfs de meest ervaren spelers onder u, dat ze hier en daar een nachtje slapen nodig hebben om dit spel tot een goed einde te brengen.

Jan-Willem van Riet

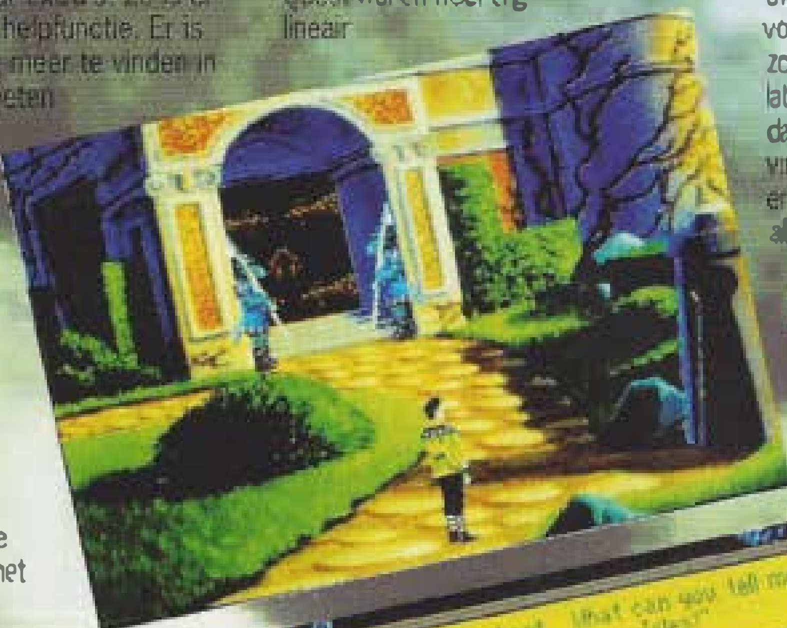
EERSTE HULP

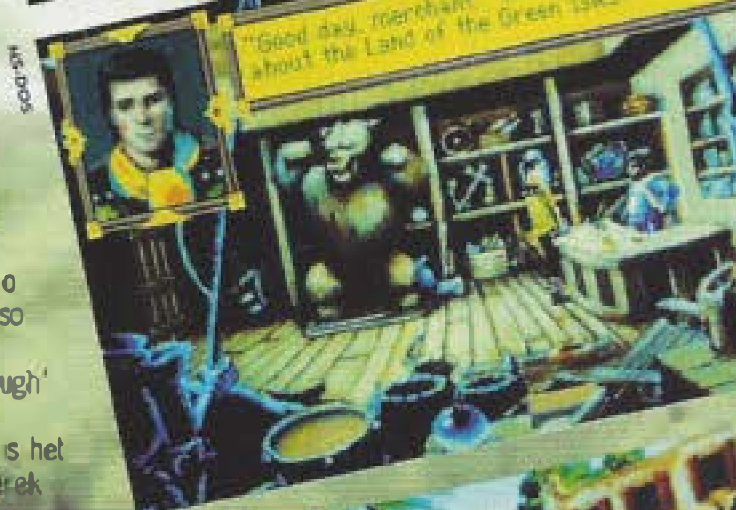
Naast bovengenoemde acties heeft KQ6 nog een paar extra's. Zo is er een ingebouwde helpfunctie. Er is geen handleiding meer te vinden in de doos, wilt u weten hoe het werkt, dan klikt u op help. Een soort stap voor stap les vertelt u dan precies wat de verschillende knoppen en functies doen. Dit is een snelle en overzichtelijke manier om met het spel om te leren gaan. Mocht dat nog niet genoeg zijn, dan is er ook een beginners hulp. De eerste tien acties die u moet ondernemen worden ook door het spel aangegeven. (Een daarvan is weer zo moeilijk, dat het sowieso verstandig is om deze zogenaamde 'walkthrough' even door te kijken.) Wat wel in de doos zit is het reisverslag van ene Derek Karlavaegen.

Deze handige reisgids heeft u absoluut nodig, omdat hij een zeer grote hulp is bij het oplossen van een aantal raadsels. (Sterker nog, het is absoluut onmogelijk deze raadsels op te lossen zonder de hulp van dit boekje.) Als laatste is er een knop die, als u hem indrukt, een aantal maten van de titelsong speelt. Heeft u dit liedje geluisterd, dan komt de boodschap dat, als u het een leuk liedje vond, u naar uw radiostation moet bellen en moet zeggen dat ze dit nummer ook moeten draaien. (Pluggen heet dat geloof ik.)

MOEILIJKER

Eerdere Afleveringen van *King's Quest* waren heel erg lineair georiënteerd. Elke actie kon pas plaats vinden als er een andere actie aan vooraf was gegaan. In deze aflevering heeft men dat willen voorkomen. Er is dus geprobeerd om zoveel mogelijk raadsels simultaan te laten lopen. Een uitvloeisel hiervan is dat het spel moeilijker is geworden. U vindt namelijk veel meer voorwerpen en die horen ook nog eens lang niet allemaal bij dezelfde raadsels.


MS-DOS



MS-DOS

GELUID

Spraak is er nog steeds niet binnen het spel, maar de geluidseffecten zijn zeer overvloedig aanwezig. Als u zich ergens een geluid bij kunt voorstellen, dan is dat ook geïmplementeerd. Ook op de achtergrond, als u door het bos loopt bijvoorbeeld, hoort u de typische achtergrondgeluiden die hierbij horen. De muzikale omlijsting is verder zeer uitbundig en geheel in stemming. Afhankelijk van de scène waarin u zich bevindt, speelt de muziek een ander deuntje. Zo komt u op een gegeven moment een zwarte weduwe tegen, die eigenlijk wel als vijftigste man zou willen hebben. De muziek gaat dan meteen over naar een nachtclubwijsje. Staat u met een Arabier te praten over de lampen die hij verkoopt, dan gaat de muziek over in een leuk Arabisch deuntje.


MS-DOS

TODAY, GONE TOMORROW


MS-DOS

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: f / BEF
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum

Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen

NB. De introductiescènes zijn alleen te zien op een 386SX vanaf 16Mhz met VGA.

REX NEBULAR AND THE

STELT U ZICH VOOR: U BENT DE ENIGE MAN OP EEN PLANEET VOL MET VROUWEN (EVEN GEMAKSHALVE AANGENOMEN DAN DAT U EEN MAN BENT.)

U komt hier bij toeval terecht wanneer u een opdrachtje moet uitvoeren om aan geld te komen: even een vaas ophalen op dat onbewoonde planeetje een stukje verderop. Bij deze onbeduidende steenklomp aangekomen verschijnt er opeens een enorm ruimteschip, bemand - sorry voor de woordspeling - door vrouwen.
Ze schieten u zonder pardon neer en u stort neer op de planeet. Gelukkig komt u in het water terecht. Na uit het schip ontvlucht te zijn, komt u er al snel achter dat u de enige, nog levende man bent op deze planeet. De vrouwen hebben namelijk de oorlog der geslachten gewonnen. Om zich voort te planten hebben ze een apparaat ontwikkeld dat van vrouwen mannen kan maken: de Gender Bender (geslachtsombuiger).

SIMULATIE

Wanneer ze ontdekken dat u een echte man, op deze planeet bent, laten ze geen mogelijkheid onbenut om u te pakken te krijgen. En dat lukt ze deprimerend snel. Laat u zich de rest van uw leven gebruiken als fokstier? Nou, hoor ik sommigen onder u denken, dat is toch niet zo'n erg lot? Maar de meeste mannen schijnen moeite te krijgen tussen de zestonderdste en de achthonderdste keer. En dat is dan op de eerste dag....

Rex Nebular is het eerste grafische avontuur van MicroProse, voornamelijk bekend vanwege simulaties en strategiespellen. U bent de mannelijke held Rex, een vrouwelijke hoofdrol is er niet.



HET SCHERM

Bestaat voor ruim driekwart uit een plaatje van de onmiddellijke omgeving, met daarin Rex en onderin commando's zoals *kijk, pak, spreek, duwen* der gelijke. Verder een lijstje van de voorwerpen die u bij zich heeft en het voorwerp dat u op dit moment gekozen heeft, draait daarnaast in 3D rond. Uiterst rechts een aantal werkwoorden die met het gekozen voorwerp te maken hebben.

VEEL TE ZIEN

Interactie met de speelwereld gebeurt via de muis. Beweeg de muiscursor over het scherm en onderin verschijnt waar u op wijst. Klik met de linkermuisknop om dat voorwerp te bekijken. Er is geprobeerd om elk voorwerp in beeld ook te beschrijven, dus op één plaatje kunt u gemiddeld zo'n tien à vijftien dingen bekijken.



De voorwerpen die u bij zich heeft kunt u op verschillende manieren gebruiken. Men wilde de interactie met de wereld zoveel mogelijk op die van een tekstavontuur laten lijken, zonder daarbij de gebruikers één woord te laten typen. U moet zich dat als volgt voorstellen. U heeft een mes gevonden. Kiest u nu in uw voorwerpenlijstje voor dit mes, dan komt dit in beeld. Het lijstje naast het plaatje bevat nu een aantal dingen die met een mes te doen zijn: bijvoorbeeld het slijpen of ermee wrikken. En uiteraard standaardmogelijkheden zoals gooien. Kiest u nu voor een van de mogelijkheden, dan komt onderin beeld het begin van een zinnetje. Kiest u wrikken, dan verschijnt, "Gebruik mes om te wrikken in". Wijst u nu iets anders aan op het scherm, dan wordt het zinnetje afgemaakt. Nogmaals klikken en Rex probeert de actie uit te voeren.
Naast deze zinsbouw is er ook een aantal manieren ingebouwd om zaken te versnellen. Tweemaal op een voorwerp met een duidelijke functie klikken, zal Rex laten proberen die functie uit te voeren: klik tweemaal op een deur en Rex opent deze. Tweemaal op het woord 'kijk' klikken heeft een aparte betekenis: rondkijken in de ruimte waar u bent. Dit geeft een heleboel details van het plaatje en laat eveneens zien wat belangrijk is.

BEWEGEN

Grafisch heeft men - naar eigen zeggen - gebruik gemaakt van een aantal nieuwe technieken. Men

MANTIS XF-5700 EXPERIMENTAL FIGHTER

Wing Commander

MANTIS NEEMT DE SPELER MEE NAAR EEN AKELIGE TOEKOMST. OP DE PLANEET SIRIA IN HET STELSEL SIRIUS LEEFT EEN VOLK DAT HET MEEST LIJKT OP GROOT UITGEVALLEN KAKKERLAKKEN. DEZE WEZENS PLANTEN HUN EIEREN IN EEN ZOOGDIER. HET JONGE KAKKERLAKJE VREET ZICH VOL AAN DE GASTHEER EN KOMT DAN - ZO'N HALVE METER GROOT - UIT ZIJN GASTHEER, DIE DAT NATUURLIJK NIET OVERLEEFT. DE SIRIANS HEBBEN EEN TEKORT AAN GASTLICHAMEN EN RICHTEN HUN AANDACHT OP DE AARDE, WAAR FLINK WAT TOEKOMSTIGE GASTLICHAMEN RONDWANDELEN.

In 2094 lanceren de Sirians een beperkte kern-aanval op de Aarde, nou ja... beperkt... alle grote steden worden vernietigd, en de Sirians gebruiken de overgebleven mensen als broedplaats. Binnen 16 uur aanval worden 3 miljard mensen gedood.

HET VERZET

Helaas voor de Sirians is de mensheid wat taaier dan gedacht. Een nieuwe wereldregering, de F.O.E. (Fist of Earth, Vuist van de Aarde) begint een offensief tegen de Sirians en roeit het grootste deel van de monsters op Aarde uit. Daarna wordt de ruimtebasis SOLBASE gebouwd, evenals een netwerk van robot sondes - PROBE NET - dat informatie verstrekt over vijandelijke troepenbewegingen. Als laatste bouwt F.O.E. een ruimteschip dat in staat is om de Sirian schepen te vernietigen, de MANTIS.
Als nieuwe piloot begint u missies te vliegen, van simpel tot steeds moeilijker. U heeft een groot aantal verschillende wapens om uit te kiezen, van kanon tot exotische x-ray lasermijnen.

In de missies moet u vijandelijke schepen vernietigen, vreemde verschijnselen onderzoeken, schepen begeleiden, en wapens testen. Er zijn veel missies - er wordt niet vermeld hoeveel - maar er is een medaille voor 90 missies zonder een toestel te verliezen.
De piloot klimt op door de rangen, van piloot tot Galaxy Commander, en kan ook dozen vol medailles behalen. Als u de missies teraminste succesvol voltooit.



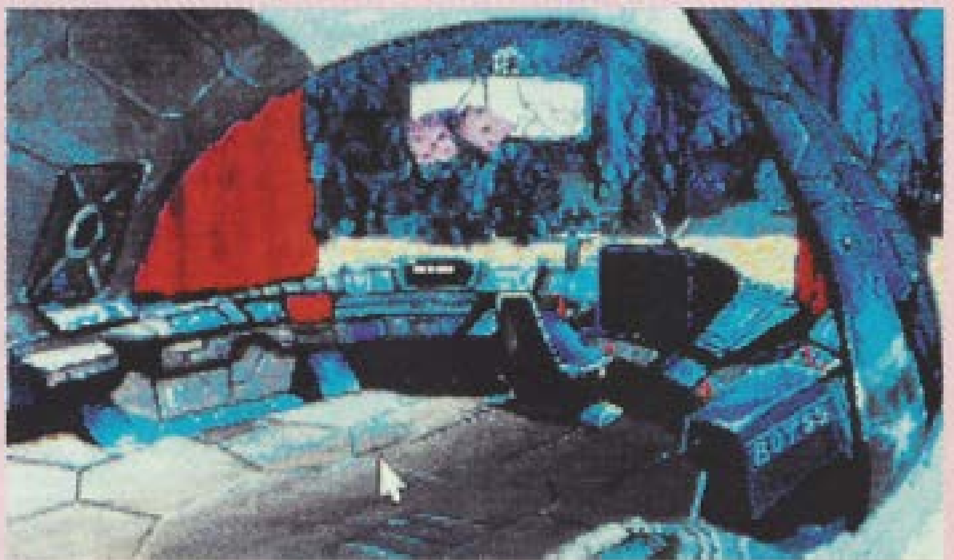
COSMIC GENDER BENDER

doelt hier op het lopen, zwemmen en dergelijke van de karakters. Dit heeft tot gevolg dat de figuren natuurlijker overkomen, maar het detail van de bewegende figuren is wat minder dan gebruikelijk.

Naast het gewone zijaanzicht van de wereld wordt er regelmatig gebruik gemaakt van andere technieken. Zo is er om de zoveel tijd even een scène te zien die zich ergens anders afspeelt. Deze scène is dan gedigitaliseerd, overigens is soms ook uw gesprekspartner gedigitaliseerd.

Het voeren van gesprekken is in feite conform de standaard zoals die inmiddels in alle grafische avonturen geldt. Als u een gesprek aangaat verschijnt een aantal mogelijke zinnetjes. U kiest het zinnetje dat het meest overeenkomt met wat u eigenlijk wilde zeggen. Uw gesprekspartner reageert en er verschijnt weer een aantal mogelijkheden, enzovoort enzovoort.

Het geluid is in stereo, tenminste als uw geluidskaart dat aankan. Ook is er sprake van dat de gesprekken tijdens de intro gesproken worden. Helaas is het ons op de redactie niet gelukt om dat voor elkaar te krijgen. Gedurende het hele spel is er muzikaal behang, zoveel mogelijk gericht op de situatie waarin Rex zich bevindt.



NIVEAU'S

Het spel is bedoeld voor iedereen, dus is er een drietal niveaus ingebouwd. Het niveau beginner verwacht eigenlijk vrijwel niets van de speler, terwijl het niveau expert hetzelfde zou moeten zijn als het niveau van de vroegere tekstavonturen. Bij het spelen merkt u dit vooral aan het aantal raadsels en aan het aantal stappen dat moet worden ondernomen om de raadsels op te lossen.

Een leuk detail is het bijgeleverde logboekje. Herin staat waarom u zo nodig achter die vaas aan moet. Dit logboekje is geschreven door Steve Meretzky, de man die onder andere verantwoordelijk is voor de Leather Goddesses of Phobos deel 1 en 2 en voor de diverse delen van Spellcasting.

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS ƒ 169,50/BEF. 3279
Video: VGA
Audio: Thunderboard, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, AdLib, Roland en Covox
Benodigd: 640K, >286 16mhz, hard disk.
Aangeraden wordt: minimaal 386 20mhz.

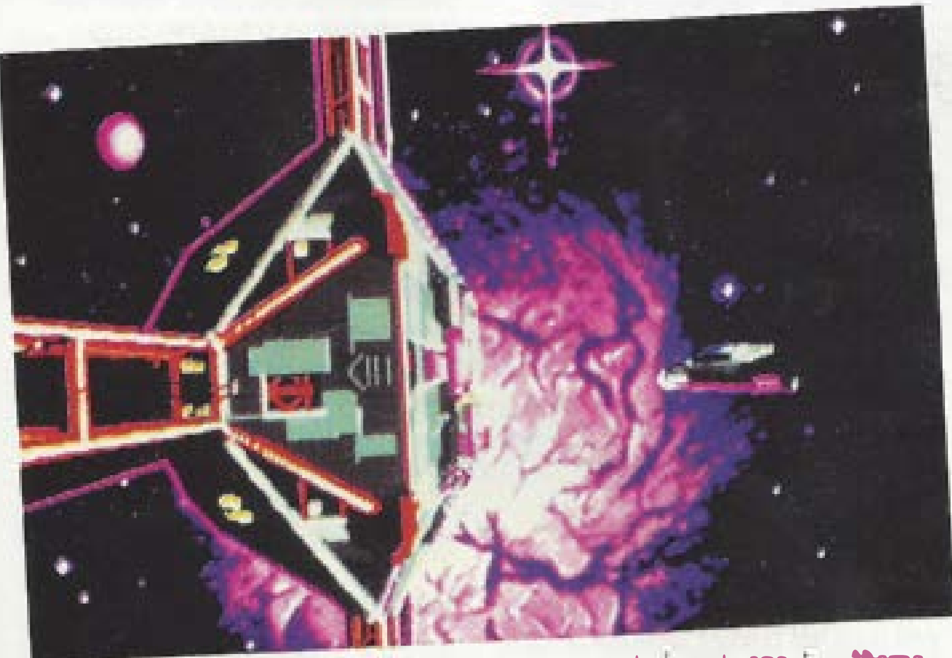
Dit is een zeer competente produktie die er goed uitziet. Jammer is alleen dat het thema wel heel erg neigt naar het verhaal van The Leather Goddesses of Phobos. Wel heel erg leuk overigens en het feit dat alles dat in beeld is ook bekeken en gebruikt kan worden is zonder meer vermeldenswaard.
Wat de claim betreft dat het op expertniveau net zo moeilijk is als de vroegere tekstavonturen, ik weet het niet. Het kostte mij niet erg veel moeite om het te spelen. Maar eerlijkheidshalve moet worden opgemerkt, deze interface is stukken prettiger dan de meeste geheel grafische. Je moet nu toch weer wat meer echt denkwerk verrichten.

Wel een heel erg hoge prijs!

Jan-Willem van Riet

Sexisme ten top! Voor dames verboden!

kloon of meer?



DIT SPEL IS GROOT!!! Meer dan 20 Mb op mijn harddisk en ik dacht dat Wing Commander II al zo'n schijfruimte vreter was, maar dit is nog veel erger.

Muziek en intro zijn subliem, vanaf het dreigende openings-thema tot de uit de nieuwsreporter barstende Sirene zeer indrukwekkend! Prima spraak en perfecte geluidseffecten.

De grafische scènes tussen de missies door zijn ook erg mooi gemaakt. En dan is er nog... het spel zelf...

Ja, dat vond ik eigenlijk nogal teleurstellend. Het is een vrij simpel 3D schietspel waarbij je nauwelijks iets kan doen, behalve zo veel mogelijk schieten op stipjes in de ruimte.

Er staat een nogal slordige fout in de handleiding, volgens de handleiding moet men tot 300 yard naderen tot Solbase terwijl dit 3000 moet zijn. Als u tot 300 yard nadert ploft men meestal tegen Solbase op.

Maar een grotere fout vind ik dat men met <ALT>+<Q> het spel verlaat en met <CTRL>+<Q> in QUAD-jump gaat. Het is me verschillende keren overkomen dat ik in mijn haast per ongeluk <ALT>+<Q> drukte in plaats van <CTRL>+<Q>, kon ik weer opnieuw beginnen.

Het is buitengewoon jammer dat het speldeel van het programma zo veel achterblijft bij de intro, geluid en verhaal.

Laat MicroProse nog eens goed kijken naar Origin, die het speldeel van Wing Commander vele malen beter hebben uitgewerkt dan in Mantis is gebeurd.

Het spel is voor zijn intro en geluidseffecten een van de beste programma's die ik ooit heb gezien, wat spel betreft is het té simpel. En gezien de prijsstelling een absolute afrader!

Rob Hunter

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS ƒ 189,00/BEF. 3659
Video: VGA 256 Audio: AdLib, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Soundblaster
Systeemeisen: 286 12Mhz+ (doch liefst 386) 640K, harddisk (20 Mb), HD floppy disk drive.
Geluidskaart aangeraden (Thunderboard/Soundblaster voor spraak).

MULTIMEDIA

WE HEBBEN HET IN HOOG SPEL AL EERDER OVER NIEUWE ONTWIKKELINGEN GEHAD (HS10, CD-ROM),

VERWARRING

Iedereen, of je nu met fabrikanten of collega-bladen praat, heeft andere ideeën over wat multi-media nu precies is. Over één ding echter schijnt iedereen het eens te zijn, het heeft te maken met betere graphics, beter geluid en bewegende beelden. Dat moge dan wel duidelijk zijn, maar verder dan? Wat is het precies? Wat voor computer is er nodig? Belangrijker nog, wat kost het? De wijze stemmen zwijgen.

En wanneer je gaat rondvragen, blijken de antwoorden dermate vaag te zijn (maar complex te lijken) dat je het al snel opgeeft. Misschien willen ze wel dat wij - wel uiteindelijk degenen die die dingen moeten aanschaffen - niet weten hoe het in elkaar zit.

HUIDIGE STANDAARD	MULTIMEDIA	FABRIKANT
PC DOS	PC MET CD-ROM EN GELUIDSKAART	IBM EN ANDEREN
PC WINDOWS	MPC	MICROSOFT EN ANDEREN
MACINTOSH	MACINTOSH MULTIMEDIA	APPLE COMPUTERS
AMIGA	CDTV	COMMODORE
NINTENDO	16 BIT NINTENDO MET CD-ROM	NINTENDO EN ANDEREN
SEGA	16 BIT SEGA MET CD-ROM	SEGA
LASER DISC/AUDIO	CDI	PHILIPS



In dit artikel zullen we proberen enige helderheid in de duisternis te verschaffen. Waarbij wel aangetekend moet worden dat de ontwikkelingen nog steeds gaande zijn, dus morgen kan alles wel weer anders zijn.

WIE DOET WAT

De wereld van multi-media hardware is net zo'n chaos als bij de gewone computer-hardware. We kennen allemaal de PC, de Apple Macintosh, Atari ST, Amiga, Nintendo en Sega. En dan is er nog z'n handvol andere fabrikanten die elk een eigen systeem proberen te slijten, denk maar aan de Neo Geo of de revolutionaire Acorn Archimedes (die overigens buiten Engeland geen poot aan de grond krijgt). Belangrijk om te beseffen is echter dat iedere fabrikant er in feite alleen maar op uit is zoveel mogelijk produkt te slijten en daar geld aan te verdienen.

Kijk eerst eens even naar de tabel op deze pagina. Links ziet u computer- en elektronika-produkten die we allemaal kennen; waarschijnlijk bezit u zelfs enige van deze produkten. In het midden ziet u de vergelijkbare multi-media standaard. Zo is de Commodore CDTV in feite een aangepaste Amiga met een CD-ROM speler. En is MPC niet meer dan een PC met Windows en een geluidskaart. De multi-media varianten staan op een kwalitatief hoger niveau dan het (spel)computer-systeem waar ze op gebaseerd zijn, met als enige uitzondering misschien dan CDTV.

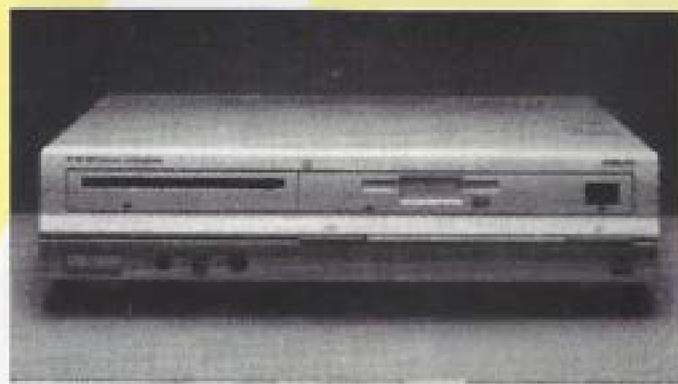
Zoals u ziet staan er behoorlijk grote namen in het overzicht. Namen als IBM, MicroSoft, Philips en Apple kent iedereen en aan het reclame geweld van Nintendo valt nauwelijks te ontkomen. Elk van deze bedrijven is in staat een nieuwe hardware standaard de markt in te drukken. Philips is in dit verband nog misschien wel de grootste speler in het veld. Philips heeft de nodige sporen verdiend in de consumenten-elektronika: bekende hedendaagse fenomenen als audiocassette, compact disc, laser video disc zijn allemaal ontwikkeld door Philips. Ook nu weer staat Philips technologisch vooraan met de digitale DCC muziekcassette en CDI. Maar één ding waar Philips meerdere malen de mist mee ingegaan is, is marketing. En net zoals Sony ontdekte toen ze Betamax - technisch gezien een beter systeem dan VHS - introduceerde, er is meer nodig dan bergen marketing geld om de toekomst te bepalen. Een mix van goede hardware, goede software en juiste prijs plus nog een aantal andere factoren is bepalend voor het succes van een nieuwe (multimedia) standaard.

Laten we eerst eens kijken naar de afzonderlijke opties.

DOS MULTIMEDIA

DOS multimedia is niet echt een van te voren bepaalde standaard, maar iets dat in de loop der tijden gegroeid is. Neem een willekeurige MS-DOS computer, stop er een willekeurige geluidskaart in, voeg een scheutje CDROM speler toe en roer zorgvuldig.

Alhoewel dit soort combinaties misschien best wel alle afzonderlijke elementen bevatten om multimedia applicaties te kunnen gebruiken, is het voor een software leverancier bijzonder moeilijk een dergelijke machine te ondersteunen omdat een eenduidige hardware specificaties niet duidelijk vast ligt. Wanneer de processor, de juiste aansluitingen voor de geluidskaart, de snelheid van de CDROM speler enzovoorts niet bekend zijn kan een software ontwikkelaar weinig anders doen dan zich afvragen of dit nu wel zo een verstandige keus is om voor te ontwikkelen. Er zijn immers teveel onbekende variabelen in de vergelijking en het risico dat software uiteindelijk niet blijkt te werken - om wat voor reden dan ook - is veel te groot.
Alhoewel IBM aangekondigd heeft licht in deze duisternis te zullen brengen door het huidige standaard besturings-systeem uit te breiden en aan te passen stellen de meeste software ontwikkelaars zich enigszins terughoudend op. Ze hebben genoeg geleerd van IBM's avontuur met onder meer OS/2 om zich zonder meer te storten in de volgende ondersteuning van IBM.



MPC - MULTIMEDIA PC

Een andere mogelijke multimedia optie gebaseerd op MS DOS. MPC wordt ondersteund door bedrijven als MicroSoft, Tandy Corporation (in Amerika een belangrijke invloed), AT&T en nog een handvol andere grote jongens. Onder de noemer MPC zijn een aantal standaarden vast gelegd die duidelijk omschrijven aan wat voor voorwaarden voldaan moet worden om de term multimedia te mogen gebruiken. Daarbij maakt MPC het mogelijk met een DOS machine naar multimedia op te waarderen, indien tenminste minimaal een 386 of beter gebruikt wordt.

De toekomst van MPC is om diverse redenen - te ingewikkeld om hier verder op in te gaan - afhankelijk van een comité: de Multimedia Marketing Council, waarin een aantal bedrijven samenwerken. Microsoft neemt ook hieraan deel en schijnt een grote invloed op de gang van zaken te hebben.
Dit geeft een behoorlijk toegevoegde waarde aan de MPC standaard omdat MicroSoft altijd een vooraanstaande rol gespeeld heeft in de vorming van de huidige computerindustrie. En dan hoeft u niet verder te kijken als MS-DOS 5.0 en Windows als indicatie in deze.

Om MPC te zijn moet een systeem aan de volgende eisen voldoen:

- 80386 SX of hoger
- 2Mb RAM
- 4 bit VGA of VGA+ kaart
- 3.5" HD 1.44 Mb disk drive
- seriële/parallelle/joystick poort

Omdat er in feite niemand achter deze 'standaard' staat en het fenomeen ontstaan is uit het door gebruikers willekeurig opwaarderen van machines zal dit nooit erg ver kunnen komen.
Zonder de volledige ondersteuning van iemand als bijvoorbeeld Microsoft zal deze 'standaard' het niet halen. Indien er niet zoveel PC's wereldwijd verkocht waren - en die allemaal grote kans lopen op deze manier opgewaardeerd te worden - zou deze 'standaard' eigenlijk genegeerd moeten worden.

- 30 Mb hard disk
- toetsenbord met 101 toetsen
- twee knops MicroSoft compatibele muis
- MSDOS 3.30, 3.31 of 5.0
- Windows 3.1 of 3.0 met multimedia uitbreidingen
- CD-ROM met CD-DA (compact disc digital audio) uitgang
- minimaal 150Kb/sec overdracht-snelheid
- nimmer mag meer dan 40% van de processortijd door de CD-ROM worden gebruikt
- gemiddelde zoektijd < 1 seconde
- CD-ROM aanstuning MSCDEX (MicroSoft: CD-ROM extensies) 2.2 of later

MACINTOSH MULTIMEDIA

Het kost een PC bezitter wat moeite, maar wanneer hij eerlijk is zal hij mooten toogeven dat de kleuren-Macintosh een perfecte machine is (ondanks het feit dat een redelijk verouderde processor - 68030 - gebruikt wordt). De Mac heeft: grandioze graphics, een behoorlijke processor-snelheid en uitstekend geluid; en dan hebben we het nog niet eens over de MIDI stereo mogelijkheden.
Bovendien zijn er relatief veel CD-ROM spelers op een Macintosh aangesloten, wat voornamelijk ook op de meest vreemd plaatsen te koop aangeboden worden. Een uitgekiende prijsstelling moet een en ander interessant maken voor de consument. Wij volgen deze strijd om de markt vol spanning.
Eerlijkheidshalve verwachten wij dat Apple een deel van de markt zal veroveren, doch exact hoeveel is momenteel niet duidelijk.

COMMODORE CDTV

De Commodore CDTV is nu al weer enige tijd te koop, de resultaten zijn niet echt om over naar huis te schrijven. Niemand schijnt echt te weten wat te doen met deze

Wat ons betreft zal er het nodige moeten veranderen voordat we CDTV als een serieuze medespeler in de multimedia markt gaan beschouwen.

In een bericht van 19/10/92 in het Algemeen Dagblad lazen we dat bij monde van Henk Ras van Commodore de CDTV in Nederland als mislukt mag worden beschouwd. Ook wereldwijd vallen de verkopen tegen, softwarehuizen beschouwen de CDTV niet als een echt winstgevende markt. Dus....

WAT IS DAT?

DE VOLGENDE STAP IS DE (R)EVOLUTIE VAN HET HEDENDAAGSE TOVERWOORD *MULTI-MEDIA*

- Audio:
- 8 of 16 bit: DAC converter, DMA/FIFO interrupts, lineaire PCM sampling 22.05 en 11.025 kHz
- 8 of 16 bit lineaire analoog-digitaal convertor (ADC)
- muziek synthesizer
- digitaal bestuurde analoge audiomixer
- MIDI in / MIDI uit

Uiteraard is dit een minimale configuratie, extra RAM en een snellere processor zullen betere prestaties geven. Bovendien wordt een SCSI (spreek uit SCOESIE) interface voor de CD-ROM speler aangeraden, aangezien deze veel sneller is dan een seriële interface. Daar staat tegenover dat een SCSI interface een CD-ROM speler iets duurder maakt (ongeveer ƒ 200,00/ BEF. 3850).

Het grote verschil tussen MPC hard- en software en de DOS multimedia standaard is dat MPC duidelijk voorschrijft wat benodigd is (audio hardware, CD-ROM speler en processorsnelheid), terwijl MicroSoft Windows en de multimedia uitbreidingen als basis genomen worden.

In feite is MPC dus de veiligste keus, vooropgesteld dat iedereen zich aan de voorwaarden houdt. Zelfs aanhangers van de DOS multimedia 'standaard' kunnen zich door een eenvoudige upgrade aansluiten bij de MPC standaard. En aangezien Windows een vereiste is, kan de Windows CD die bij menig multimedia upgrade kit geleverd wordt als frisbee gebruikt worden. Overigens zien we steeds meer multimedia upgrade kits die de Windows CD vergeten en andere, meer interessante CD's bijvoegen.

veroorzaakt wordt door het DTP gebruik. Er zijn namelijk waanzinnig veel fonts en clip-arts beschikbaar voor de Mac op CDROM.

De potentie van de Macintosh als multimedia computer is gigantisch groot, op zich is de Macintosh een standaard. Het enige wat de Mac tegenhoudt is het feit dat de doorsnee gebruiker zo'n ding niet thuis heeft staan - of wil hebben. De meeste experts zijn het erover eens dat thuisgebruik een belangrijke factor in het geheel is, en in dat opzicht blijft de Mac behoorlijk achter. Zeker in Nederland en België is de overheersende standaard MS-DOS.

machine en wie nu eigenlijk de koper is. Verdedigers van CDTV stellen dat het apparaat gewoonweg te futuristisch om de hedendaagse gebruiker aan te spreken, maar dat de toekomst zal leren dat Commodore gelijk heeft.

In feite is de CDTV niet meer dan een Amiga computer met een ingebouwde CD-ROM speler. Net als de Amiga ziet een en ander er best goed uit, er zijn een paar fantastische spellen (die ook voor de Amiga te koop zijn). Maar volgens de marketing-experts is het produkt compleet verkeerd aan de man gebracht. Maar dat gold ook al voor de Amiga, dus niks nieuws.



Daarbij komt nog eens dat de meeste Mac's zwart/wit schermen hebben, wat zeker niet aansluit bij wat we onder multimedia (kleur!) verstaan.
In de laatste maanden poogt Apple een en ander te veranderen door computers zoals de LC en de Classic via andere verkoop-kanalen aan te bieden. We zien de Macintosh dan

CDTV zou best een standaard in de multimedia markt kunnen zijn ware het niet dat de verkrijgbare software ook gewoon voor de standaard Amiga verkrijgbaar is - en dus niet beter is - maar erger nog, de meeste CDTV programma's blijken een bij elkaar geraapt zootje te zijn dat op geen enkele manier de mogelijkheden van CD-ROM benut.

CDI

Een paar jaar geleden liet Philips aan een geselecteerde groep softwarehuizen wereldwijd het CDI systeem zien. Verbazingwekkend, was de reactie: uiteraard, CD kwaliteit stereogeluid, uitstekende grafische mogelijkheden, wie zou daar niet voor vallen?
Wanneer de machine aan ontwikkelaars gepresenteerd werd, ging dit vergezeld van een indrukwekkend overzicht aan mogelijkheden. De meeste softwarehuizen waren dan ook uitermate geïnteresseerd in CDi.
Alhoewel CDI al in 1990 op de markt zou komen, is de machine hier pas onlangs geïntroduceerd. Zoals het er nu uitziet is de reactie van de consument lauw, de prijs wordt té hoog gevonden en het software aanbod is in feite té klein om interessant te zijn. Voeg daar nog eens aan toe dat nu al een tweede generatie machines aangekondigd is met essentiële verbeteringen en het is de vraag of CDI op dit moment een goede investering is.
Een CDI speler kost bijna ƒ 2000/ BEF 40000 wat een behoorlijk stuk duurder is dan een Amiga en gelijk ligt met een van de nieuwe laag-geprijsde Macintosh's. En zelfs kwalitatief hoogwaardige PC's kun je al voor niet veel meer aanschaffen.
De geruchten dat merken als Sony ook CDI zullen gaan voeren moeten ook niet al te hard gebofd worden. Immers, Sony heeft zojuist de Mini-disc geïntroduceerd waarvan de mogelijkheden ook redelijk veelbelovend zijn.

Op dit moment is de situatie eenvoudig. CDI bestaat, maar zonder software is er geen reden om het systeem te kopen. En er is gewoonweg nog niet genoeg goede software om het interessant te maken.



DOKTER STIKKIE WEET

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad beweging en en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ADDAMS FAMILY
AMIGA

Level 1: VLH1C
Level 2: VDJ15
Level 3: ?ZR9R
Level 4: ZDY9M
Level 5: LZYKF
Level 6: BZK98

Met dank aan Jurgen de Bruyn, Nederasselt.

AFTERBURNER
SEGA MEGA DRIVE

Uit Zuidlaren stuurde Sander de Vries wat aardige tips. Zoals deze: Druk tijdens het tweede titelscherm tegelijkertijd *A*, *B*, *C* in en met een *START*. Je kunt nu kiezen in welk level je spelen wilt (1-20).

Ook hier kun je extra continues krijgen, druk bij GAME OVER *LINKS, LINKS, LINKS, B, B, B, C, C, C* in.

Om bij het herladen van wapens de maximale hoeveelheid raketten te krijgen ga je als volgt te werk. Let wel, per level verschilt dit.

Druk tijdens het herladen de volgende toetsen in:

Level 3: *RECHTS, B*
Level 5: *RECHTS, B*
Level 9: *B*
Level 13: *LINKS, B*
Level 16: *RECHTS, B*
Level 19: *B*
Level 21: *RECHTS, B*

ALIENBREED
AMIGA

Kan iemand zich nog die maffe passwords van Arjan Schepers herinneren voor dit spel? Arjan heeft er nog een paar.

Snelle aliens	BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS
Goed wapen	THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
Laffe aliens	BEWARE ALIENS SPAGEHAS DROPPED ONE

En Arjan's favoriet:

SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED

A.P.B.
LYNX

Van Fokke Post uit Urk een ware vloedgolf aan Lynx tips. Je zult Fokke deze keer dan ook regelmatig tegenkomen. En wanneer hij blijft inzenden de volgende keren ook, maar dat geldt uiteraard voor iedereen.

Als je aan het eind van een level *OPTION 1* en *OPTION 2* ingedrukt houdt terwijl je de auto laat optrekken in de parkeerplaats ga je via een warp naar dag 99!

AZTEC ADVENTURE
SEGA MASTER SYSTEEM

Davy van Laere uit Steendorp (België) behoort ondertussen tot de hard kern tips-inzenders. Ook deze keer is hij weer van de partij.

Voor de Sound Test druk je op *1* waarna je een scherm ziet met regenbogen en figuren. Wanneer de figuren ziet druk je thou je vast) één maal *LINKS* en twintig maal *RECHTS* in.

Heb je dit goed gedaan dan zie je rechts van de regenboog het getal van Nino. Boven hem een valkje waar je uit zeven verschillende melodieën kunt kiezen.

BURAI FIGHTER DELUXE GAME BOY

Ook van Davy van Laere die opeens ook een Game Boy schijnt te hebben want hij deed een forse wasfist op de bus.

Voor 99 levens in Burai moet als code HGDM ingevoerd worden.

CHOPLIFTER II
GAMEBOY

Ook van Davy een aanvulling op de codes van de vorige keer.

4.2 CHPPYBYS
4.3 VRYHPPY

En zowaar, het tweede moet zeker weten VERY HAPPY betekenen. Maar wat is die eerste dan? CHIPPY BOYS?

DEATH TRACKS
MS-DOS

Ga in de munitie-winkel op de middelste raket staan. Klik hierop en ga links- of rechtsboven bij de pijltjes staan. Klik nu totdat de raketten verdwenen zijn. Vervolgens BUY en je krijgt geld. Je kunt dit net zolang doen totdat je rijk bent.

Met dank aan Willem-Jan van Ede, Zeist.

DYNABLASTER
GAMEBOY

We hebben in het verleden al wat passwords gegeven voor dit sublieme spel. Deze keer kregen we van onze vaste verslaggever Frank Böhm uit Haarlem een hele mondvol. En nu maar hopen dat we zijn gekriebel goed overgetikt hebben (wat een klus!).

GAME A:
LLIP4161,6UAR61CR,
L62Q3QKG

LM8NT06WMSQQS1C1,
L6123=6W

L6281-6WTS8NTF5D,
6JAQQS1CR

GAME B:

F1JD2KH2HI	3I-F11H2IIZ!
F1NMKLPPCJ	KGCMKGK0NI
NMJ02HKL3N	F1KGMCPCPJ
Q8B08LG80J	GLFI3NMOBJ

EA ICE HOCKEY
SEGA MEGA DRIVE

Van Michel Toet (Den Haag) ontvingen we enige codes voor dit prachtige sportspel. Waarbij hij nadrukkelijk noemde te moeten vermelden dat hij deze zelf gevonden had en niet, zoals sommige andere lezers, uit andere bladen overgeschreven.

BN1GY206C5RWWMPK
SU tegen Frankrijk, halve finale
G77I11R32FVNT4SRS
SU tegen US, finale
BN320YRK9M08P5X7
Zweden tegen Italië, finale
BNYXNOMIV3FRTOKD
Zweden tegen US, halve finale:
D2FTW4WPGTZD5J0C
Nederland tegen SU, finale

GUNSMOKE
NINTENDO NES

Druk tijdens het titelscherm
- vier maal op *A*
- vier maal op *SELECT*
- twee maal op *RECHTS*
- één maal op *START*

om een machinegeweer met 300 kogels te krijgen.

HUDSONHAWK
AMIGA

Wanneer je na het laden van het spel in de scorelijst te echt komt moet je SCIENCEFICTION intikken. Wederom zijn oneindige levens je deel. Overigens kun je met <DEL> levels overslaan.

En heb je MAJ als naam al eens geprobeerd?

CHIP'S CHALLENGE
ALLE COMPUTERS

Uit Amsterdam van Fé Albang de resterende level-codes.

Level 76:	Four plex	NMRH
Level 77:	Invincible champion	FHIC
Level 78:	Force square	GRMO
Level 79:	Draw & quartered	JINJ
Level 80:	Vanishing act	EVUG
Level 81:	Writers block	SCWF
Level 82:	Social st action	LLIO
Level 83:	Up the block	OVPJ
Level 84:	Wars	LIVEO
Level 85:	Telenet	LEBX
Level 86:	Suicide	FLIIH
Level 87:	City block	YJYS
Level 88:	Spirals	WZYV
Level 89:	Block buster	VCZO
Level 90:	Play house	OLLM
Level 91:	Jumping swarm	JPQG
Level 92:	Vortex	DTMI
Level 93:	Roadsign	REKF
Level 94:	Now you see it	EWCS
Level 95:	Four square	BIFQ
Level 96:	Paranoia	WVHY
Level 97:	Metastable to chaos	IOCS
Level 98:	Shrinking	TKWD
Level 99:	Catacombs	XUVU
Level 100:	Colony	QJXR
Level 101:	Apartment	RPIR
Level 102:	Icehouse	VODU
Level 103:	Memory	PTAC
Level 104:	Jailer	KWNL
Level 105:	Short circuit	YNEG
Level 106:	Kablam	NXYB
Level 107:	Balls of Fire	ECRE
Level 108:	Blockout	IJOC
Level 109:	Torture chamber	KZQR
Level 110:	Chiller	XBAO
Level 111:	Time lapse	KRQJ
Level 112:	Fortune favours the	NUCA
Level 113:	Open question	PTAS
Level 114:	Deception	JWNL
Level 115:	Oversea delivery	EGRW
Level 116:	Block buster II	HXMF
Level 117:	The marsh	FPZT
Level 118:	Miss direction	OSCW
Level 119:	Slide step	PHTY
Level 120:	Alphabet soup	FLXP
Level 121:	Perfect match	BPYS
Level 122:	Totally fair	SJIM
Level 123:	The prisoner	VKZE
Level 124:	Firetrap	TASX
Level 125:	Mixed nuts	MYRT
Level 126:	Block n roll	QRLD
Level 127:	Skelzie	JMWZ
Level 128:	All full	FTLA
Level 129:	Lobster trap	HEAN
Level 130:	Ice cube	XHIZ
Level 131:	Totally unfair	FRD
Level 132:	Mix up	ZYFA
Level 133:	Blobdance	TIGG
Level 134:	Pain	XPPH
Level 135:	Trust me	LVWO
Level 136:	Double maze	LUZL
Level 137:	Gold key	HPPX
Level 138:	Partial post	LUJT
Level 139:	Yorkhouse	VUHH
Level 140:	Ice death	SNIK
Level 141:	Underground	MCJE
Level 142:	Pentagram	UCRY
Level 143:	Stripes?	OKOR
Level 144:	Fireflies	GVXQ

En dan de levels die officieel niet bestaan:

Level 146:	Cakewalk	JIEN
Level 147:	Force field	COZA
Level 148:	Mindblock	RGSK
Level 149:		DIGW

Het password voor 149 krijgen we niet aan de praat, iemand nog mee?

RAAD!

IMMORTAL
MS-DOS
Van Jitte Cooper kregen we wat hulp bij dit fraaie spel.

Level 2:	757PC10006F70
Level 3:	IA30620000E10
Level 4:	D9B3531010E80
Level 5:	B57F943000E80
Level 6:	S63F.F53010A41
Level 7:	C250F63010AC1
Level 8:	E011F730178C1

ISOLATED WARRIOR
GAMEBOY

2.	5963
3.	8920
4.	07055 5826

LAST NINJA 3
AMIGA
Nu sinds kort dit sublieme spel slechts f 39,95/BEF 779 kost stromen de vragen weer binnen.

Misschien dat Vincent Moerman's levelcodes een handje helpen.

SUSS
IMEO
URTI
BASD
NOUS
RERO

LEANDER
AMIGA/ATARI ST
Ook van Vincent deze:

Level 2:	ZMSP
Level 3:	LVFT

LOGICAL
MS-DOS/AMIGA
Een tip van Patrick Mackaaij uit Amersfoort die we op onze versie niet aan de praat kregen. Misschien lukt het jullie wel. Geef als password THE FINAL CUTX om alle velden te zien. THE FINAL CUT voor de editor lukte daarentegen wel.

En dan bij deze alle passwords

Level 1:	WELCOME
Level 2:	THE OTHER SIDE
Level 3:	QUADRIQUADRA
Level 4:	STONEROAD
Level 5:	NICECOLORS
Level 6:	MORE COLORS
Level 7:	REAL FUN
Level 8:	PINK AND PINK
Level 9:	GREENPATH
Level 10:	BAD DIRECTION
Level 11:	DONT PANIC
Level 12:	COLORMANIA
Level 13:	REFRESHMENT
Level 14:	FULL MOON
Level 15:	RUNNING BALLS
Level 16:	GREEN RIVER
Level 17:	TWO ISLANDS
Level 18:	MORE ISLANDS
Level 19:	TIMES CHANGE
Level 20:	OTHER THINGS
Level 21:	BE HONEST
Level 22:	BLUE N VIOLET
Level 23:	THREE PATHS
Level 24:	DANGEROUS
Level 25:	THE WANDERER
Level 26:	SECRET CHAMBER
Level 27:	FALCONS FLIGHT
Level 28:	BLUE ANGLE
Level 29:	FAR THUNDER
Level 30:	A SIMPLE ONE
Level 31:	BLUE VELVET
Level 32:	PARADISE I
Level 33:	CLASSICAL ART
Level 34:	VENI VIDI VICI
Level 35:	WE LIKE IT
Level 36:	FOREVER HERE
Level 37:	WONDERLAND
Level 38:	THE SNARE
Level 39:	CURE IT
Level 40:	SUN IS SHINING
Level 41:	A RAINBOW
Level 42:	ARROW ROAD
Level 43:	TURNING WHEELS
Level 44:	ACCELERATION
Level 45:	THE PRESIDENT
Level 46:	HE IS MISSING
Level 47:	PICKNICK TIME
Level 48:	WHO IS CALLING
Level 49:	ANCIENT ART
Level 50:	SHE IS GONE
Level 51:	LOGISTIC
Level 52:	TURNING COLORS
Level 53:	PARAMOUNT
Level 54:	THE LADDER
Level 55:	BACK IN RED
Level 56:	TREASURE ROOM
Level 57:	DONT WANT THAT
Level 58:	THE FREE FALL
Level 59:	CORRADO BEACH
Level 60:	MORE POPCORN
Level 61:	WILD AT HEART
Level 62:	THE DARK AGE
Level 63:	OMUGHTS
Level 64:	THE FIFTIES
Level 65:	PICTURE OF HER
Level 66:	GORDIANKNOT
Level 67:	HIGHSPEED
Level 68:	ALEXANDRIA
Level 69:	RUNNING TEARS
Level 70:	HERRAINBOW
Level 71:	WALK INCREAM
Level 72:	TOUCH HER
Level 73:	SHADOWLAND
Level 74:	JACK IN THE BAG
Level 75:	VITAMIN C
Level 76:	STUNT BALL
Level 77:	MIRRORLAND
Level 78:	ACE OI EST
Level 79:	BOABOABOA
Level 80:	DA DA DA
Level 81:	HAUNTED HOUSE
Level 82:	THE SECRETS
Level 83:	SMILING JOKE
Level 84:	CHILDREN GO
Level 85:	IT IS ATLANTIS
Level 86:	ON THE ROAD
Level 87:	BLUE IS FIRST
Level 88:	WOLFS MOON
Level 89:	WILD CHINA
Level 90:	ITS LOGICAL
Level 91:	SHE COMPARES
Level 92:	BIG MOUNTAINS
Level 93:	TOMORROW
Level 94:	TELEPORTER JAM
Level 95:	LEVER SUNLIGHT
Level 96:	NEWEXODUS
Level 97:	THE PEACEPIPE
Level 98:	FINAL SURPRISE
Level 99:	WHITE MIAMI

LOW G MAN
NINTENDO NES
Het password SHOT voor 99 levens, boemerangs etcetera hadden we al gehad. Deze twee nog wat andere:

SONG	soundtest
LOBB	acht levens
YES_	einddemo

PREHISTORIK
MS-DOS
Aardig spel en dankzij Pieter Jan de Queker uit Genk (België) een bonuslevel. Wanneer je in level 1 bij de drie plassen komt - waar twee vissen uit springen - laat je dan in de eerste plas vallen. Je komt nu in een klein bonusleveltje terecht.

Q*BERT
GAMEBOY
Tijdens het titelscherm *RECHTS, OMHOOG, B, A, OMLAAG, OMHOOG* en B te doen geeft een aardige verrassing.

ROBOCOP 3
AMIGA
Ook bewees M. Heijink dat Ocean een voorliefde voor bepaalde passwords heeft. De in F29 Retaliator gebruikte cheat (zie HS5) werkt ook bij Robocop 3. Druk tijdens het spel <P> in om te pauzeren. Tik vervolgens met de <SHIFT> toets ingedrukt THE BODY MEN.

R-TYPE 2
AMIGA
Eerst <P> om te pauzeren, druk vervolgens terwijl je de linker muisknop ingedrukt houdt op <F1> en vervolgens weer op <P>. Succes.

SCRAPYARD DOG
ATARI LYNX
Een van de vele tips van Fokke Post. Ga in het eerste level van de stad in de deur van de ijswinkel staan, druk op OMHOOG en een rood deurtje zal verschijnen. Hierdoor ga je naar het eerste level van de woestijn, wel eerst even ietsje kleiner worden zodat je door het deurtje past. Hoe? Door in het linkerboven raam van de drugstore te gaan staan.

Ga in het eerste deel van het bos op de boomstronk naast de boom met de blauwe deur staan. Kijk hierbij wel naar links! Er verschijnt nu een deurtje dat je naar het eerste level van de ijswereld brengt. Ook hier moet je klein zijn om door het deurtje te passen.

Extra schilden en/of punten kun je krijgen door aan het begin van elk level het spel te pauzeren en vervolgens LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, OMHOOG, OMLAAG, OMHOOG, OMLAAG, A en dan B in te drukken. Wanneer je al negen schilden mocht hebben krijg je nu 500 punten!

SIMEARTH
ALLE COMPUTERS
Zoals je misschien wel weet is de laatste stap in de evolutie in SimEarth de technologische tijd (Technology Time Scale). Doel hier is zover te evolueren dat de mensheid andere planeten kan koloniseren. Lukt het je dan ook inderdaad interstellaire emigratie te bereiken dan verlaten alle beschavingen de planeet. De Aarde wordt een natuurreservaat en valt weer terug naar de Evolution Time Scale.
Jan-Jaap van Peperstraten uit Breskens weet echter danig roet in dit evolutionaire eten te gooien. Eerst bouwt hij een Nanotech stad waarna hij deze vervolgens genadeloos opblaast met een atoombom (citaat uit Jan-Jaaps brief: "gnagna"). Er ontstaat dan een geheel nieuw ras: de Robots.
Robots zijn uitzonderlijk taai en bijna niet te verwoesten. De aarde in een ijskast of een oven te veranderen heeft dan ook geen enkel effect. Zelfs wanneer je alle diersoorten uitgeroeid hebt, overleven de robots nog steeds.
Bovendien beginnen de robots onmiddellijk met industriële steden wanneer ze beschaafd geworden zijn en niet met stenen tijdperk nederzettingen.

SIMPSONS
AMIGA
Van een anonieme engelse lezer uit België (hoe raar kun je het krijgen?) een aardige tip. Tik tijdens het titelscherm COWABUNGA voor oneindige levens. En EAT MY SHORTS om levels te skippen. Fraai!

SNOOPY'S MAGIC SHOW
GAMEBOY
F. B te H. weer in de bocht.

BTII	BYB8	VANT	V5VO
7YNV	ZQJ7	BY12	1TOT
BYYO	B1BA	OT17	C01D

SPACE HARRIER II
SEGA MEGA DRIVE
Druk tijdens de start op het ruimteschip aan het begin van het spel tegelijkertijd A, B, C en *START* indrukken. Met *LINKS* en *RECHTS* kies je nu levels. Dank aan Sander.

STREETS OF RAGE
SEGA MEGA DRIVE
Even een foutje herstellen waar diverse lezers ons op wezen. In de CONTINUE cheat die we gaven bleek één letter weg gevallen te zijn, voldoende om niet te werken echter. Bij deze dus de juiste:
Druk tijdens het GAME OVER scherm LINKS, LINKS, B, B, C, C, C en dan START in om door te kunnen spelen.

SUPER MARIO 2
NINTENDO NES
Uit Rotterdam ontvingen we van Gerard Sombroek een zeer handige tip die je het beste niet met Luigi of de Prinses kunt doen. Wanneer je bij Wart bent voor de uiteindelijke strijd moet je ervoor zorgen - met wat groente in de hand - dat je achter Wart komt te staan. Loop nu helemaal naar rechts. Wart zal je nu niet aanraken als hij naar achteren loopt. Bovendien zal hij, wanneer je achter hem staat, zich ook niet omdraaien en naar rechts schieten; hij blijft naar links schieten, de hufter. Wanneer Wart weer naar links gaat dan ga je voorzichtig achter hem aan. Zodra hij weer zijn bek opendoet om te schieten gooi je de groente er van achteren in. Je kunt hier gewoon niet missen! Spring nu weer over hem heen - als hij niet schiet natuurlijk - en zie weer wat groente te pakken te krijgen. Doe het bovenstaande dan nogmaals, in totaal VIJF keer!

SUPER MARIO 3
NINTENDO NES
Laurens en Volkert v.d. Nieuwenhuizen uit Oldenzaal willen de wereld verblijden met een bonuslevel. Dit vind je in het kleine kasteeltje onder level 6 in wereld 4. Na de witwordende blokjes komt de eerste gang met daarin drie Koopa schildpadden. Versla de eerste twee en loop door totdat je de derde schildpad ziet. Vlak voor deze schildpad is er een donkere achtergrond. Hier zit een geheime deur verborgen. Druk OMHOOG om door deze deur het bonuslevel te betreden. Het is even zoeken maar werkt gegarandeerd.

Aan het eind van hun brief vroegen Laurens en Volkert of ik misschien iets tegen ernstige communicatiestoornis wist. Waarom? Er is toch niets beters? Maar als het dan toch moet, kan iemand beide heren van hun probleem afhelpen?

TORVAK THE WARRIOR
AMIGA
Voer in de high score als naam CHEAT in voor meer plezier.

TOTAL RECALL
C64
Nadat je het eerste veld uitgespeeld heb moet je bij het tweede veld in de scorelijst LIFE STILL GOES ON invoeren. Je kunt nu skippen met < <->.

NIEUWTJES · STOP · VERWACHT · STOP · LAATSTE NIEUWS · STOP!

CAR & DRIVER

Electronic Arts en Car & Driver, 's werelds grootste auto-tijdschrift, hebben gezamenlijk een auto-simulatie ontwikkeld. Het spel combineert de favoriete snelle wagens uit het tijdschrift met de geavanceerde simulatie technologie waar Electronic Arts het patent op heeft. Het spel werd ontwikkeld door Ned Lerner, bekend van Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer en recentelijk F22 Interceptor voor de Mega Drive.

In Car & Driver krijgt u tien klassieke, zeer snelle wagens plus tien verschillende trajecten en banen. U kunt ondermeer kiezen uit een Chevrolet Corvette ZR1, Ferrari F40, Eagle Talon, Porsche 959, Mercedes C11 IMSA Prototype en een Lamborghini Countach.

U kunt deze wagens besturen over rustieke weggetjes, de New York Highway 9 of de gevreesde Highway 1 in Californië. Nog realistischer: u kunt tegen het verkeer in rijden!

Electronic Arts: MS-DOS

SPACE QUEST V: The Next Mutation

De intergalactische schoonmaker is weer terug: Roger Wilco op pad door het universum.

Deze keer is Roger net benoemd tot kapitein van een sterreschip, waarvan de bemanning - alhoewel bestaande uit halve zolen - uiterst fanatiek milieubewust is. Wanneer Roger ontdekt dat een of andere crimineel levensgevaarlijk afval op nietsvermoedende planeten dumpt, is de beslissing snel genomen: erop af!

U moet het universum dat in realistische 3D beelden aan u voorbij flitst zo schoon mogelijk zien te krijgen. En natuurlijk bent u Roger's escorte wanneer hij de befaamde 'Hologram Woman' uit Space Quest IV ontmoet. U helpt onze held de overgang van eerzame schoonmaker naar Casanova te maken, onderwijl uiteraard wel even het universum een deugdzame en schone plek makend zodat u tenminste de kinderen ergens kunt laten.

Sierra OnLine: MS-DOS

GOBLIINS 2

In Hoog Spel 14 een diepgravende recensie.

Coktel Vision: Amiga, Atari ST, MS-DOS en CD-ROM

Hebt u al kennis gemaakt met de onde(u)gende Gobliins? U weet wel, die kleine, onweerstaanbare rotzakken waar we in Hoog Spel 11 van verhaalden? Ze zijn er weer, en deze keer is het nog erger dan tevoren!

In dit adventure ontmoeten we Fingus, de bedachtzame en over wogen denker. En dan is er ook nog Winkle, de temperamentvolle onbedachtzame en impulsieve grappenmaker. U zult beide figuren optimaal moeten inzetten om de voor u liggende tocht te overleven. In sommige situaties kan Winkles koppigheid van pas komen, in andere gevallen kunt u beter de diplomatieke Fingus het woord laten doen. Om te slagen zullen beide heren echter moeten samenwerken!

Wat is er aan de hand? In het huis van een magiër ontmoeten Fingus en Winkel een koning die vertelt dat zijn zoon ontvoerd is door de Koning der Demonen. Onze helden besluiten de koning te helpen en de zoon te redden. Uiteraard verwachten ze bij een goed eind overladen te worden met rijkdommen.

Gobliins 2 is een arcade actie adventure bokvol spanning, uitdaging en moeilijke puzzels.

DARK SUN

De wereld van Dark Sun is een geheel nieuwe ervaring in de RPG 'fantasy' wereld. En de sensatie begint met Shattered Lands waarin compleet nieuwe technologieën gebruikt worden, de spelinhoud ongekend is en het verhaal ingewikkeld zal blijken.

Uw team betreedt een harde, door de zon geblakerde en wrede wereld! U kunt kiezen uit volledig nieuwe rassen en meervoudige disciplines. Spectaculaire graphics ontvouwen zich op uw beeldscherm, nog niet eerder vertoonde animaties en een niet aflatende actie; kunt u zich wel permitteren de computer uit te zetten? Sublieme muziek en geluidseffecten brengen de wereld van Dark Sun tot leven!

Geheel geprogrammeerd voor 16 bit vindt u in Dark Sun vloeiende animaties en diepgaande spelinhoud. Neem een voorwerp op en bekijk het, reageer op de fysieke omgeving, praat met andere figuren, vecht tegen monsters - en dat alles met een nog niet eerder vertoonde detaillering!

Tot zover de reclametekst van SSI, en inderdaad de eerste beelden beloven een hoop. Maar of dat werkelijk zo is kunt u straks in Hoog Spel lezen.

SSI Special Projects: MS-DOS, Macintosh

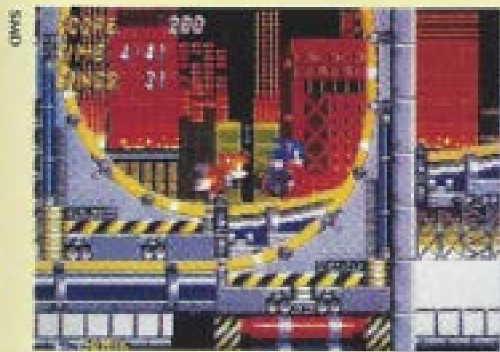
HARRIER ASSAULT AV-8B

De ontwerpers van *MiG-29 Fulcrum* hebben meer dan een jaar aan Harrier gewerkt. De simulatie is gebaseerd op het VTOL (Vertical Take-Off & Landing) toestel van de Amerikaanse Marine. Het bevat zowel strategie als simulatie, u moet als commandant van de Rapid Response Force troepen inzetten en hen verdedigend begeleiden. Ook verkenningsvluchten moeten uitgevoerd worden.

Deze vluchtsimulator lijkt niet op de normale simulatoren omdat u niet alleen uw vluchtbekwaamheid op een van de moeilijkste toestellen aller tijden moet bewijzen maar ook omdat u verantwoordelijk bent voor de troepenbewegingen van uw leger op een internationale schaal. Zowel de vijandelijke als bevriende troepen reageren dankzij uitgekiende artificiële intelligentie routines uitermate realistisch op uw beslissingen.

Domark: MS-DOS, Amiga, Atari ST

SONIC THE HEDGEHOG 2





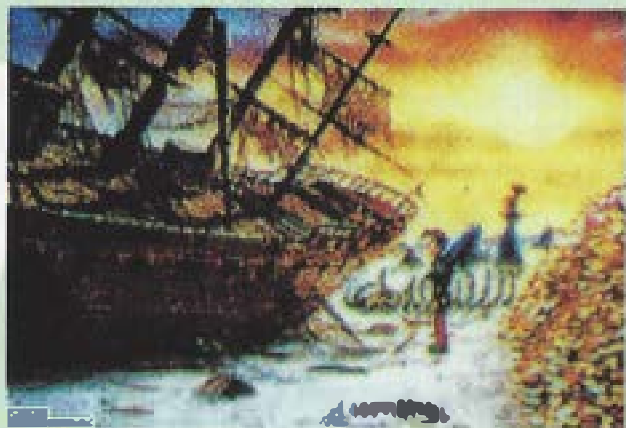
Het heeft even wat moeite gekost, maar Sega is overslag gegaan. Binnenkort: teisterl een nieuw Sonic avontuur uw Mega Drive.

Geheel vernieuwd is Sonic 2 nog sneller dan de vorige keer. Alhoewel er qua spel flink wat gelijkenis is, heeft men geheel nieuwe velden en uitdagingen ontwikkeld, waarbij Sonic zelfs hulp kan krijgen van - volgens ons dan - Titus de vos.

Sega: Mega Drive

CURSE OF ENCHANTIA

Lang geleden in een land ver verwijderd van onze tijd, ruimte en dimensie was er een groep heksen. Deze heksen hadden zwarte magie tot een kunst verheven; zij heersten over het land Enchantia en begingen zonder de minste wroeging de meest kwaadaardige misdaden.



Curse of Enchantia gaat over de meest vreselijke heks van het stel die koste wat kost haar jeugd wil behouden. Maar ze heeft grote problemen om alle ingrediënten voor de verjongings-spreuk te vinden. Belangrijkste ingrediënt: een jongetje. Maar mannelijke kinderen leven in een andere dimensie, tijd en wereld. Na veel inspanning weet ze via een tijdportaal Bradley uit onze tijd te ontvoeren. Wanneer Bradley bij komt vindt hij zichzelf aan de muur geketend, met touw en vastgesnoerd en een verstikkende prop in zijn mond. Bradley moet zien te ontsnappen en naar zijn eigen wereld terugkeren. Omgeven door spreuken, magische drankjes, vrienden en vijanden moet u Bradley helpen ontsnappen aan de hel en verdoemenis van Enchantia.

Core Design: MS-DOS

SPELLJAMMER



SSI: MS-DOS

Wie droomt er niet van: gezagvoerder op een Spelljammer ruimteschip. In dit mythische en spectaculaire AD&D adventure moet u bemanningsleden aannemen om uw door magie aangedreven schip te bemannen.

Vlieg door de lege ruimte, verken de planeten in RealmSpace en maak spannende avonturen mee. Ga op de vuist met piraatschepen zoals de Neogi Slak-schepen waarbij u in realtime midden in het gevecht zit. Schiet vuurballen af op de vijand en dwing hem tot overgave. Een schip enteren gebeurt op de traditionele AD&D manier met wapens en magie.

JAMES BOND: THE DUEL

007 IS TERUG! EN HOE.

Bond's aartsvijand probeert nogmaals de wereld te veroveren. Hij heeft professor Michael Jones en zijn dochter Susan ontvoerd uit een top-geheim researchlaboratorium. Hij heeft Jones gedwongen een genetische duplicéermachine te bouwen om alle vroegere vijanden van Bond weer in het leven te roepen.





U bent als Bond uitgezonden naar een klein Caribisch eiland om dit snode plan te verijdelen en de professor en Susan te redden. Om u te helpen heeft Q overal speciale attaché-koffertjes verborgen, elk koffertje bevat een super-geheim wapen. U kent dat wel, die wapens waar Bond zo beroemd om is!

En zoals gewoonlijk zijn er horden wonderschone dames die naar de gunst van Bond dingen.

Het spel speelt zich in vier verschillende scènes af: 'The Tanker', 'The Jungle', 'Volcanic Caverns' en 'Space Shuttle'. Elk level kent zijn eigen problemen en vijanden. Ook komen Jaws, Yoyo en de Voodoo Doctor weer tegen), talloze opdrachten moet u ze held vervullen om te overwinnen. Doel van het spel is ieder level te overwinnen om uiteindelijk de ultieme vijand tegemoet te treden. Lukt het u hem te verjagen dan worden de professor en Susan bevrijd en hebt u gewonnen.





De actie is snel en furieus, de graphics verbluffend zodat James Bond u tot de laatste snik in spanning houdt.

Domark: Master System, Mega Drive en Game Gear (1993)

NIEUWTJES · STOP · VERWACHT · STOP · LAATSTE NIEUWS · STOP

FLIGHT SIMULATOR 4.0

Uitbreidingen

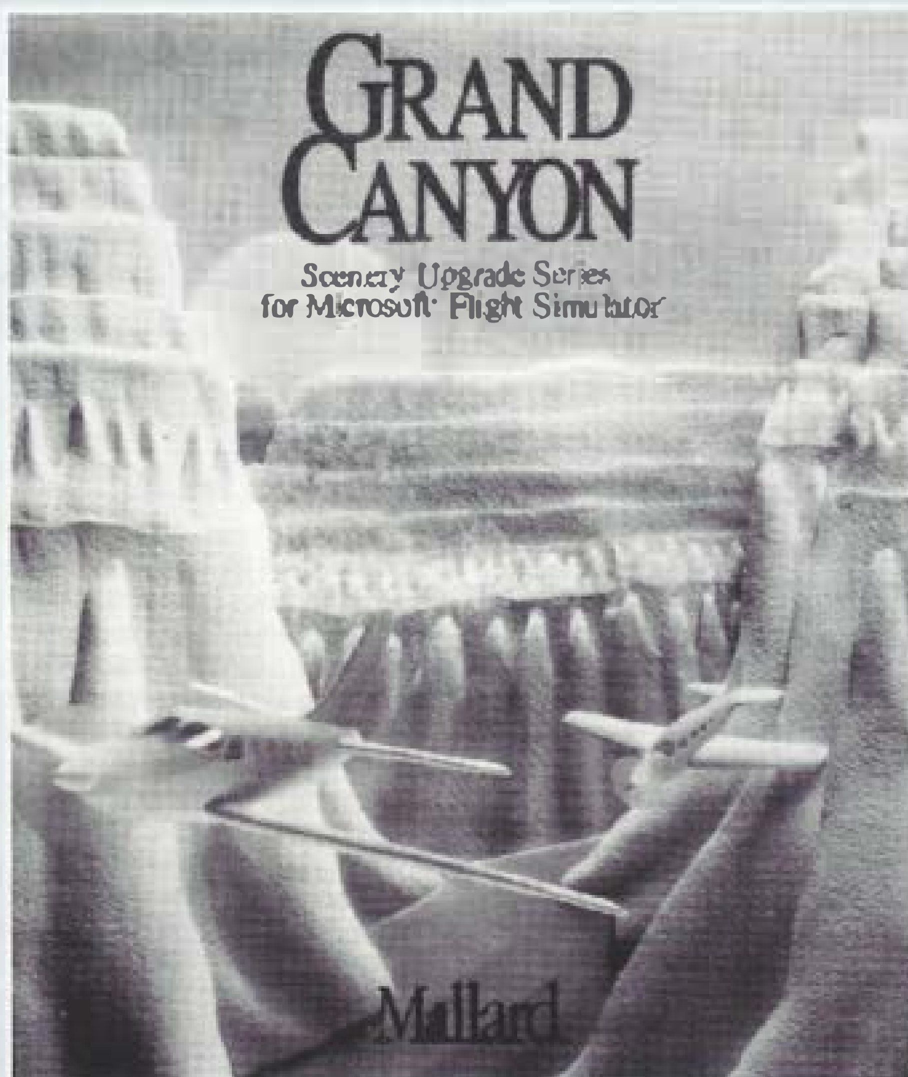
WE HEBBEN REEDS EERDER AANDACHT BESTEEDT AAN DIVERSE UITBREIDINGEN VOOR DE BEROEMDE *FLIGHT SIMULATOR 4.0* VAN MICROSOFT. DITMAAL BEKEKEN WE DRIE PRODUKTEN, TWEE VAN HET INMIDDELS BEKENDE SOFTWAREHUIS MALLARD EN EEN VAN EEN NIEUWE STER AAN HET FIRMAMENT, NAMELIJK FLIGHT SIMULATION UIT ENGELAND.
BEHALVE DE TWEE SCENERY DISKETTES VOOR DE *GRAND CANYON* EN *UNITED KINGDOM & IRELAND* NAMEN WE *ENCHANCED SCENERY EDITOR* ONDER DE LOEP. DIT LAATSTE PAKKET IS EEN PROGRAMMA OM, ZOALS DE NAAM AL BELOOFT, ALLERLEI VERFRAAIINGEN AAN TE BRENGEN IN DE WERELD ZOALS U DIE DOOR DE COCKPIT VAN UW TOESTEL ZIET.
VOOR ALLE BESPROKEN PAKKETTEN GELDT DAT MEN DE *FLIGHT SIMULATOR 4.0* EN/OF DE *AIRCRAFT AND SCENERY DESIGNER* VAN MICROSOFT MOET HEBBEN OM ER IETS ZINNIGS MEE TE KUNNEN DOEN.

GRAND CANYON

Weer een prachtige scenery disk van Mallard!
Zoek de sensatie van het vliegen door smalle canyons, langs diepe spelonken of een mooie rondvlucht over de Colorado river.
Maar pas op, ook deze river zal spoedig in de canyons verder zijn weg zoeken. Met scherpe bochten en watervallen is deze route alleen aan de ervaren piloten voorbehouden! (Minder bedreven armstoel-vliegers moeten de "crash detect" maar vast alzetten.)

Het is aan te bevelen om niet in VGA mode te vliegen maar in de CGA screen mode. Dit is zelfs noodzakelijk op een 386 DX computer om een mooie snelle frame-rate te verkrijgen. De kleuren die bij dit landschap horen worden aangepast door een kleine routine die voor het laden van FS opgestart moet worden. Overigens is deze routine ook bij alle andere SCN files te gebruiken.
Een mooie omgeving om uzelf vele avonden niet te vervelen.

Georges Drubbel



PRODUKTINFO
Grand Canyon
Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 79,50 / BEF 1549
Beeld: CGA/EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, FS4

NORTHERN U.K.

Een nieuwe scenerydisk voor Midden Engeland en Ierland, met als bonus, Zuid Engeland en een stukje Frankrijk van het Engelse softwarehuis Flight Simulation. Een nieuwe naam bij de al zovele.
Het is een leuk pakket dat redelijk verzorgd in de doos zit, een korte handleiding, een beschrijving van een vlucht langs de kust om het programma wat beter te leren kennen plus wat gereedschap om te navigeren. Bij deze scenerydisk is gebruik gemaakt van SEE04 om het geheel een nog mooier aanzien te geven. Dat is ook zeker gelukt, zowel de grote als de kleine velden zijn zeer fraai en compleet.
Zowel op zicht als op de instrumenten kan nu over geheel Engeland worden gevlogen, behalve Schotland. Jammer, dan was nu juist dat deel compleet geweest.
Er zijn veel mooie details opgenomen in het landschap dat veel vliegplezier op zal leveren, zowel overdag als in de avond.
Leuk is dat er hier nu eens rekening mee is gehouden dat er ook watervliegtuigen bestaan. Een groot aantal vliegvelden is opgenomen langs de kust, waarvandaan watervliegtuigen kunnen opstijgen.

Door het gebruiken van veel details is het wel aan te raden om met een snelle computer te werken. Het helpt natuurlijk al als u niet de 800 x 600 cockpit projecteert en bijvoorbeeld de 'dynamic scenery' achterwege laat.

Omdat alle delen van deze scenerydisk opgebouwd zijn uit SC1 files is er dus zelf nog het nodige aan te veranderen c.q. te verbeteren. Dit is natuurlijk alleen mogelijk als u in het bezit bent van de *Aircraft & Scenery Designer*.

Overigens nog een tip, gebruik het programma alleen met *Flight Simulator* 4.0B. Het vliegen in Engeland geeft met *FS4.0A* geen problemen, maar als u weer wilt gaan vliegen in een andere scenery gaat het mis. Voor dit probleem heeft het softwarehuis een oplossing: even de originele FS4.0 disk opsturen naar Engeland en deze wordt geupdate aan u teruggezonden.

Het is de moeite waard om dit stuk Europa erbij te hebben, zeker omdat het naadloos past op de scenery eerder uitgegeven in Europa. Wederom zeer veel vliegplezier!!!

Georges Drubbel

PRODUKTINFO
Northern U.K.
Fabrikant: Flight Simulations
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2099
Beeld: CGA, EGA/VGA/SVGA
Min. config.: 640K, 286, 16Mhz, harddisk, FS4

N.B. Om Northern U.K. te kunnen gebruiken zijn behalve FS4 ook Aircraft & Scenery Designer van MicroSoft en de Western European Scenery Disk vereist.

ENCHANCED SCENERY EDITOR.

Dit is een pakket waarmee men SC1 sceneryfiles met veel mogelijkheden kan verfraaien.
Het is een soort toverpakket waarmee u een wereld kunt maken die er, met enige moeite, heel echt uit gaat zien. Vooral het opnieuw kleuren van de buitenwereld in "dusk" en "night" omstandigheden spreken mij ten zeerste aan. Hierdoor gaat het er een stuk beter uitzien.
Startbanen met "skidmarks" van de banden, goed verlichte taxibanen, gebouwen die werkelijk ook van binnen te bekijken zijn enz. Als u er tijd in wilt stoppen dan zijn naar mijn mening de mogelijkheden oneindig. Niet alleen zijn er mogelijkheden voor gebouwen, bruggen enz. in opgenomen, maar ook navigatiebakens VASI landingssysteem is er beter van geworden.

U kunt een bibliotheek aanmaken met objecten als gebouwen, kranen, masten, boten, koeien en alles wat maar te creëren is.
Ja, een must voor de *FS* vlieger die zijn omgeving wil perfectioneren.

Georges Drubbel

PRODUKTINFO
Enhanced Scenery Editor
Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2099
Beeld: CGA/EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, FS4

Genghis Khan

DJENGHIS KHAN, RICHARD LEEUWENHART, SHOGUN MINAMOTO. DAT ZIJN ENKELE PROMINENTE - EN HIER EN DAAR OMSTREDEN - FIGUREN UIT DE WERELDGESCHIEDENIS.

	Temujin	Qasar	Belgutei	Qachian	Temuge
Age	19	17	17	15	13
Leadership	154	112		78	68
Judgement	156	78		82	55
Planning	66	108		68	87
Persuasive	149	73	82	72	76
Physical	128	51	53	87	56
Military	77	138	72	66	64

Is this OK?
Yes No

U KUNT HUN LEVEN, LEIDEN EN LIJDEN BELEVEN EN ZELFS INGRIJPEND WIJZIGEN IN DE 'IMPERIUM-SIMULATOR' VAN KOEI UITGEGEVEN DOOR INFOGRAMES.

VAN TEMUJIN TOT GENGHIS KHAN

In deze militaire, economische en diplomatieke simulatie bent u één van de grote leiders in de twaalfde eeuw en u heerst geheel naar eigen inzicht over het eigen en de door u onderworpen landen. Dankzij de eenvoudig te leren handelingen in dit redelijk gebruikersvriendelijke programma kunt u het eigen en het door strijd of onderhandeling in bezit genomen land tot militaire en economische ontwikkeling brengen. U mag gouverneurs benoemen in bezette gebieden, spionnen uitsturen, met goud en voedsel schuiven, legers opbouwen en door vele verschillende mogelijkheden een tevreden of ontevreden samenleving opbouwen. Om dwarsliggende leiders in buurlanden aan u te binden bent u zelfs in staat om 'galante' ontmoetingen te regelen.

DIEPTE

Met het zeer diepgaande spel Genghis Khan kunt u zich in alle vormen van tactiek en strategie uitleven. In door u begonnen oorlogen moet u legers verplaatsen, spitsen en ineens chuiven en veldslagen leveren. Infanterie, boogschutters en cavalerie moeten op de juiste plaatsen worden opgesteld. Om de vijand te verslaan moet u steden belegeren en de tegenstander tot een veldslag uitdagen.

De besturing van de verschillende eenheden gaat via het toetsenbord en is tamelijk eenvoudig. Zodra u besloten heeft de strijd met een van uw buurlanden aan te gaan verandert het beeldscherm in een 'strijdterrein'. Van de strijd zelf moet u zich niet te veel voorstellen. Als de samenstelling van uw leger voldoende slagkracht bezit zult u na elke confrontatie de getallen van het vijandige leger sneller zien dalen dan dat van uw eigen leger. Daarmee is het verloop van een gevecht duidelijk.

OPBOUW

Voordat u met uw leger een buurland binnenrijdt moet u er zeker van zijn dat de overwinning redelijk zeker is. Versterking van het leger is op verschillende manieren te realiseren. Via recrutering kost het goud, via mobilisatie niet maar dan wordt de samenleving (waaruit goud, goederen en voedselvoorraad moeten komen) gedeeltelijk ontwricht. Als ervaren soldaat en groot leider zult u weten dat vechtende soldaten zo nu en dan willen rusten en eten. Ook daar moet u voor zorgen. De grootste fout die bij dit soort veldslagen wordt gemaakt is de verwaarlozing van de verdediging van het eigen land. Het is geen probleem om met het gehele leger een buurland binnen te trekken om dat land te onderwerpen. Maar dan blijkt bij terugkomst in eigen land ineens een forse vijandige buurmacht voor de poorten van uw stad te staan. Foutje, bedankt!

DOEL

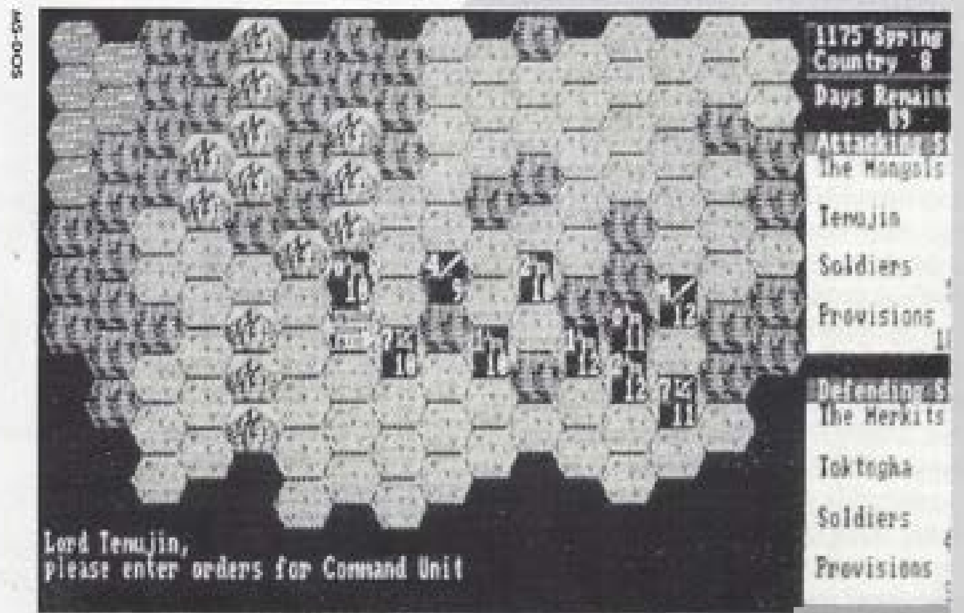
Het doel van het spel is om als de Mongoolse leider Temujin het groot Mongoolse imperium op te bouwen. De heerschappij over Azië en vervolgens de hele wereld staat op het spel. Het spel begint in het jaar 1175 en als alles naar wens verloopt zult u ongeveer in het jaar 1206 als de Mongoolse leider Genghis Khan eindigen om vervolgens (in de world conquest) aan de verovering van Europa en de rest te beginnen.

Aan het spel beginnen lijkt veel moeilijker dan het is. Na slechts enkele minuten was de 'tester' van dit spel al zo in de simulatie verdiept dat er nauwelijks informatie uitkwam om de imperiumsimulator te beschrijven.
Na enkele dagen was het zelfs haast onmogelijk om de jonge veroveraar van de computer te verdringen. Maar met enig geweld is het gelukt om enkele ervaringen te noteren. Naast opmerkingen als 'shit' en 'aah k..' konden ook enkele zinnige opmerkingen worden genoteerd. Zoals: "Let op, ik ga nu met 450 soldaten dat buurland aanvallen. Met proviand voor dertig dagen moet dat land te veroveren zijn."
Als hij ontdekt dat het buurland een troepenmacht van ruim 900 soldaten voor zijn verdediging heeft volgt weer een minder net woord. We zullen hem maar even alleen laten.

Robert K. Reurslag

COMMANDO'S

Tijdens een veldslag mag elke partij (u en de computer of u en de andere spelers) één commando per dag geven. In het hoofdscherm, tijdens de opbouw van uw land, bent u in staat om drie commando's per kwartaal te geven. Met twaalf ingrijpende wijzigingen per jaar moet u in staat zijn om uw land gereed te maken voor een eventuele strijd.



In de Mongoolse periode is het spel slechts door één speler tegen de computer te spelen. Maar als het spel eenmaal in de World Conquest is aangekomen mag u met maximaal vier spelers deelnemen. Tijdens de opbouw en versterking van uw eigen land zult u merken dat de buurlanden niet stilzitten. Regelmatig zijn er schermutselingen en veroveringen in de buurlanden aan de gang. Daardoor wordt de verovering van zo'n groeiende macht steeds moeilijker.



Het zeer omvangrijke spel (met vijf niveaus van moeilijkheid) zal niet in één avondje uitgespeeld worden. Gelukkig bestaat de mogelijkheid om het spel op elk moment te 'saven' op een aparte dataschijf of op de harde schijf.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames/Koei
Amiga (1MB): ƒ 119,00/ BEF. 2299
Atari ST (1MB): ƒ 119,00/ BEF. 2299
MSDOS: ƒ 119,00/ BEF. 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/SoundBlaster/Realsound/Thunderboard
Min config.: 384K, 286, 10Mhz, harddisk



MS-DOS

OPEENS IS ER EEN WARE GOLF VAN GRAFISCH ZEER FRAAIE SOFTWARE UIT FRANKRIJK LOSGEBARSTEN. STERKER NOG, HET ZIET ER NIET ALLEEN FRAAI UIT, HET IS VAAK OOK NOG LEUK OM TE SPELEN. COKTEL VISION IS EEN VAN DIE SOFTWAREHUIZEN UIT FRANKRIJK. KWAMEN ZE ENIGE TIJD GELEDEN MET FASCINATION (ZIE PAG. 24), HUN NIEUWSTE TITEL IS WEEN.

WEEN THE PROPHECY

PROFETIE

Het is het verhaal van Ween, kleinzoon van de eens machtige tovenaar Ohkram. Als dit avontuur begint zijn er twee rampzalige ontwikkelingen in gang gezet. Over drie dagen is er weer een sleutelmoment in de historie van de mensheid. Een moment waarop Kraal, een boze tovenaar lang heeft gewacht. In zijn jeugd heeft Ohkram deze Kraal gevangen gezet. De rest van zijn leven heeft hij gewijd aan het bewaken van Kraal. Maar nu, drie dagen voor de eclips, zijn de krachten van Ohkram zover afgenomen dat hij Kraal niet meer aankan.
Gelukkig is er nog een profetie van kracht. Als op de dag van de eclips drie zandkorrels in de heilige zandloper. Revuss worden gestrooid, dan kan de wereld nog gered worden. Deze avond als de eerste stormen al over het land razen als voorboden van de eclips, komt Ohkram bij u op bezoek. Hij vertelt hoe hij Kraal gevangen heeft genomen en wat de profetie inhoudt. U aarzelt geen moment. U reist al naar het huis van Ohkram waarachter de tempel ligt waar u de drie proeven voor de zandkorrels zult gaan afleggen.

DE CURSOR ALS KAMELEON

Zoals gezegd is Ween een grafisch avontuur. U ziet de wereld als of u Ween bent. Steeds een plaatje per lokatie. Dit plaatje neemt ongeveer driekwart van het scherm in beslag. De besturing geschiedt met de muis. De muiscursor heeft gedurende het grootste deel van het spel de vorm van een hand. Beweegt u deze over iets dat een bepaalde functie heeft, dan komt onderin beeld te staan waar u op wijst. Wijst u op een uitgang, dan verandert de cursor in een deur. Klikt u nu dan gaat u naar de volgende ruimte. Wijst u naar de bovenste rand van het beeld dan verschijnt een menu met de diskfuncties, de systeemfuncties zoals geluid en geluidseffecten en een aantal speciale Ween opties.
Het onderste deel van het scherm wordt voor twee dingen gebruikt. Helemaal onderin ziet u uw acties en daarboven ziet u het gevolg ervan. De eenvoudigste actie is om een voorwerp dat u in beeld ziet aan te klikken met de muis. Is het iets dat u kunt pakken, dan neemt u het mee, is het iets dat bijzondere aandacht verdient, dan ziet u het in een apart venster verschijnen. Wilt u een voorwerp dat u bij zich heeft gebruiken op iets dat u op het scherm ziet, dan klikt u op de rechtermuisknop. Dit roept een lijstje op van voorwerpen die u draagt. Kiest u een voorwerp uit die lijst, dan verandert de cursor in dit voorwerp. Klikt u nu ergens op het scherm, dan zal worden geprobeerd dat voorwerp op die plaats te gebruiken. Wilt u twee voorwerpen op elkaar gebruiken, dan doet u dat via een van de al eerder genoemde menuknoppen. U kiest eerst het voorwerp en daarna klikt u op de menuknop 'Voorwerpen'. Nu kunt u bijvoorbeeld het goud in de ketel doen.

PRIVÉ-SECRETARESSE

Een andere optie is het aantekenblok. Dit is letterlijk wat het zegt. Wilt u tijdens het spel aantekeningen maken, dan kan dat via dit item. U heeft dus geen pen en papier meer nodig. Een andere keuze is de joker. Bent u in een ruimte en komt u er echt niet meer uit, dan kunt u de joker inzetten. U krijgt nu cryptisch advies. Dit kan echter maar een zeer beperkt aantal keren. Weer een ander optie heeft uw eigen naam en de naam voorwerpen in het beeld. Uw eigen naam kunt u gebruiken als u iets op u zelf wilt gebruiken. Te denken valt bijvoorbeeld aan het bespelen van een fluit. De laatste menukeuze is een verzameling van alle ruimtes waar u tot nu toe bent geweest. Wilt u terug naar zo'n ruimte, dan hoeft u niet het hele stuk terug te lopen, maar u klikt gewoon deze lokatie aan, waarna u weer terug reist naar het punt waar u voor koos.

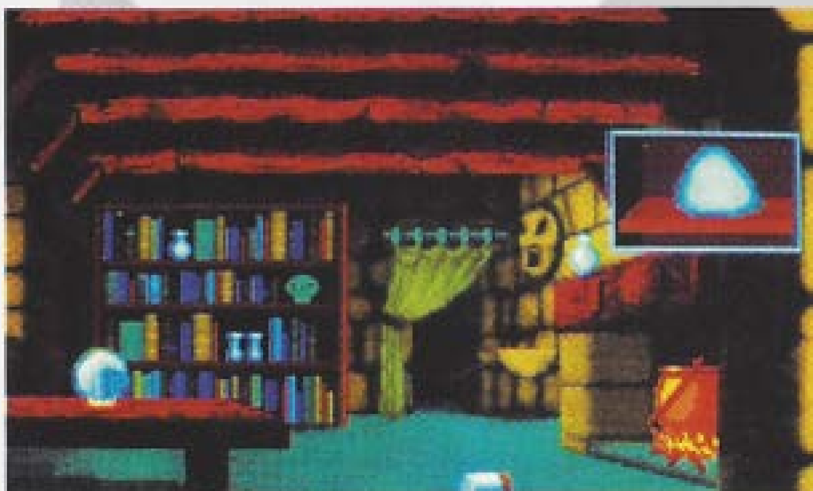
VIDEOBEELDEN

Het spel zelf bevat statische plaatjes, waarin u voorwerpen vindt en acties onderneemt. Tussen de diverse raadsels door wordt echter in ruime mate gebruik gemaakt van gedigitaliseerde videobeelden. Telkens als u iets belangrijks heeft opgelost, of gewoon als de ontwerpers een goed idee hadden, ziet u een stukje film. Deze videobeelden zijn gemaakt van menselijke acteurs maar met ruim gebruik van maskers en kostuums. U ziet bijvoorbeeld hoe u en uw twee begeleiders gezamenlijk over een smalle brug over een afgrond lopen.

Gedurende het hele spel is er muzikale omlijsting en er wordt ruim gebruik gemaakt van geluidseffecten. Beiden zijn goed toegesneden op de acties die u onderneemt.



MS-DOS



MS-DOS

Petroy achter zich verborgen. Petroy is de vriend van uw opa en hij weet veel te vertellen over de magische



MS-DOS

Dit is echt een heel mooi spel. De videobeelden zijn zeer de moeite waard, voornamelijk omdat ze echt heel grappig zijn. Over smaak valt niet te twisten, dus of u de muziek mooi vindt of niet dat moet u zelf weten, maar ik was zeker gecharmeerd van het geheel. De belangrijkste vraag moet natuurlijk nog beantwoord worden. Is het een moeilijk spel? Ook hier was ik absoluut niet teleurgesteld. Door de goed doordachte interface, waardoor zeer veel combinaties mogelijk zijn, is het zeer zeker lastig. Daarnaast zijn de raadsels ook nog pittig, zodat er gesproken kan worden van een geslaagd produkt. Bent u benieuwd naar de mogelijkheden van uw computer en wilt u weleens laten zien hoe mooi het allemaal kan zijn? Dan is dit zeker een spel voor u.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Coktel Vision
Amiga (1Mb):
ƒ 99,00/BEF. 1919
MS-DOS:
ƒ 109,00/BEF. 2099
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/
Soundblaster/
Thunderboard
Min. config.: 640K,
286, 10 Mhz,
harddisk, muis

WIZARDRY VII: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

IN AMERIKA BESTAAN TWEE SERIES SPELLEN, DIE HET GEZICHT VAN DE FANTASY ROLLENSPELLEN HEBBEN BEPAALD. AAN DE ENE KANT IS ULTIMA ALTIJD DE VERNIEUWER GEWEEST OP HET GEBIED VAN SPELLEN WAARBIJ U DE KAART VAN BOVEN ZAG EN WAAR DE ACTIE ZICH IN WERKELIJKE TIJD AFSPEELDE. AAN DE ANDERE KANT IS ER DE WIZARDRY SERIE, WAAR EEN ZOGENAAMD EERSTE-PERSOONS PERSPECTIEF GOLD EN WAARBIJ DE ACTIE IN RONDEN IS ONDERVERDEELD, ZODAT STRATEGIE BELANGRIJKER IS DAN SNELLE REACTIE. NATUURLIJK IS VOOR BEIDEN IETS TE ZEGGEN. GETUIGE HET FEIT DAT, EEN PAAR MAANDEN NADAT LORD BRITISH DIT DEED, NU OOK WIZARDRY EEN ZEVENDE DEEL HEEFT.

Dit zevende deel sluit naadloos aan op het vorige. Zo naadloos zelfs, dat er maar liefst vier verschillende beginsituaties zijn. Drie daarvan horen bij de drie einden die het vorige spel had. De vierde is voor diegenen die het vorige spel niet hebben gespeeld, of niet hebben afgemaakt. Ter herinnering: in deel zes moest u de pen vinden die alles wat er ooit geschreven werd tot waarheid bracht. Deze was gestolen door een tovenaar, die het voor elkaar had gekregen om zichzelf in tweeën te laten splijten door de kracht van de Forge. (zie Hoog Spel 12, pag. 66.) Nu, in deel zeven, moet u proberen deze forge te gebruiken om Lost Guardia, een planeet die een sleutelrol speelt in de geschiedenis van het heelal, te beschermen. U bent echter niet alleen. Talloze andere avonturiers zijn ook geïnteresseerd in Lost Guardia. Onder hen ook de Dark Savant, een van de machtigste wezens in het universum.



Zoals eerder vermeld, heeft het spel een eerste-persoons perspectief. Het midden van het scherm wordt dan ook in beslag genomen door de wereld zoals uw eerste karakter hem ziet. Links en rechts van dit scherm ziet u de plaatjes van uw zes karakters waarmee u moet proberen Lost Guardia te redden. Bovenin ziet u nog steeds de diverse pictogrammen die aangeven welke beschermende of behulpzame spreuken actief zijn. Tenslotte ziet u onderin het scherm een verzameling pijlen, geflankeerd door een aantal ikonen. De pijlen kunt u gebruiken om rond te lopen. De ikonen zijn om het spel te kunnen opslaan, dingen te onderzoeken, sloten en dergelijke te openen, uw karakters te laten rusten, dingen te gebruiken die uw karakters bij zich hebben en tenslotte om spreuken te gebruiken die uw karakters kennen.

Heeft u het vorige spel ook gespeeld, dan heeft u reeds een groep avonturiers om het spel mee te beginnen. Is dit het eerste deel dat u speelt, dan moet u eerst de diverse karakters genereren die u mee wilt nemen op uw reis. Dit is niet moeilijk, maar wel langdurig als u de beste karakters wilt hebben. Er is namelijk een aantal bezigheden binnen Wizardry die alleen maar uitgevoerd kunnen worden door zeer bekwame lieden. U kunt hierbij denken aan de Samurai of de Ninja. Zo'n figuur meekrijgen in uw troep, betekent een behoorlijk aantal karakters genereren totdat de juiste uiteindelijk voorbijkomt. Zaken die van belang zijn bij het maken van een karakter zijn de vaardigheden die uw karakter krijgt: niet de diverse soorten wapens, de intellectuele vaardigheden van uw karakter zoals voorwerp herkenning, lezen en het gebruik van bepaalde zaken. Tenslotte is er nog de mogelijkheid om de diverse toverspreuken uit te zoeken die uw karakter leert. Dit zevende deel van *Wizardry* heeft weer meer toverspreuken dan de vorige, nu is er maar liefst sprake van 99 spreuken. Hieronder zijn hele normale zoals "LICHT" en "VUURBAL", maar ook een aantal hele stevige zoals "NUCLEAIRE EXPLOSIE".



Het grootste deel van het spel moet u zich bezig houden met het verslaan van monsters. Hierdoor krijgt u namelijk ervaring en vindt u de zaken die u nodig heeft om uiteindelijk succesvol te zijn. Een gevecht bestaat uit een aantal ronden. Per karakter bepaalt u welke actie hij of zij gaat ondernemen als het gevecht eenmaal begint. Afhankelijk van de snelheid van het karakter mag hij of zij eerder toeslaan dan de monsters of juist pas helemaal aan het eind van het gevecht een handje toesteken. Bij het vechten komen dingen aan de orde als hakken, steken of slaan wanneer u met een wapen wilt aanvallen. Verder kunt u gebruik maken van toverspreuken of van voorwerpen die u bij zich heeft. U kunt besluiten om uw tegenstanders te ontwijken of zich schrap zetten om de aanval zo goed mogelijk op te vangen. Een hele aardige mogelijkheid is ook om te proberen te verdwijnen in de schaduw. Lukt dit, dan kunt u in de volgende beurt proberen om uw tegenstander in zijn rug te steken.

Is het gevecht eenmaal over, dan vindt u waarschijnlijk een aantal nuttige zaken die u dan weer kunt gebruiken om uw karakters beter aan te kleden of te bewapenen. Nieuw in dit deel van *Wizardry* is de manier om sloten te openen. In de vorige delen was het altijd zo dat het er op neer kwam hoe goed uw karakter was in het onschadelijk maken van de val. Nu moet u zelf ook nog goed opletten wilt u een kans hebben om de val te omzeilen. Ook nieuw is een aantal vaardigheden die uw karakters kunnen aanleren. Zo is er onder andere de vaardigheid diplomatie bijgekomen. Deze vaardigheid heeft u nodig om u zo goed mogelijk uit gesprekken met de andere bewoners van Lost Guardia te laten komen.



Behalve vechten is bij *Wizardry* het oplossen van raadsels altijd een zeer belangrijk onderdeel geweest. Ook in deze aflevering is dat weer waar. Elk niveau heeft zijn aparte raadsels en een aantal raadsels is alleen op te lossen als u zeer intensief heen en weer reist door Lost Guardia. Om u daarbij te helpen is een kaart van het land bij het spel gevoegd. Naast deze kaart is er een handleiding van maar liefst 107 bladzijden bijgevoegd. Gelukkigerwijs is hier een sectie in aangebracht voor de beginnende speler en apart voor de reeds ervaren speler, zodat deze niet de hele handleiding hoeft door te worstelen om die paar dingen te vinden die veranderd zijn.

Zoals te verwachten viel is Crusaders of the Dark Savant een mooi spel geworden. De uitvoering van de plaatjes is aangenaam en de geluidseffecten zijn sfeervol. Voeg daarbij het feit dat Wizardry de moeilijkste RPG serie is en je hebt een absolute hit. Zeker niet voor beginners, die niet veel moeite willen doen. Ervaren spelers weten dat ze niet om deze titel heen kunnen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sir-Tech
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF. 2699
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config: 640K, 286, 10Mhz harddisk

VOOR EEN NIEUWE SOAPSERIE GA JE ALTIJD EVEN GOED ZITTEN. VOOR HET VERVOLG VAN EEN FAMILIEDRAMA NATUURLIJK HELEMAAL. *WIZBALL*, DE NAAM VAN DE HOOFDROLSPELER UIT HET GELIJKNAMIGE COMPUTER-FAMILIEDRAMA UIT 1987, IS NA ZIJN AVONTUREN INMIDDELS GETROUWD MET WIZARD EN ZE HEBBEN SAMEN ÉÉN KIND, *WIZKID* EN EEN POES, EEN OUDE BEKENDE, NIFTA.



GETRAINDE OOGSPIEREN

Toentertijd, in de jaren 1987 dus, had Wizball nogal wat gedonder met ene Zark. Zark is een kruising tussen een haai en een rat met dito karakter. Enfin, na veel rompslomp wordt Zark uiteindelijk als ongewenst persoon het land uitgezet. Wizard en Wizball trouwen en krijgen een kind. Nifta de kat, ook een soort familielid, heeft de handen vol aan haar nest met acht kittens. Pais en vree en geen enkele reden om de serie voort te zetten. Maar wacht....

Op zekere nacht komt Zark weerom en ontvoert Wizard, Wizball, Nifta en de acht kittens. Als de kleine Wizkid de volgende ochtend wakker wordt is iedereen verdwenen. De kleine heeft niet alleen de bolvormige bouw van zijn ouders maar ook het dappere karakter. Onmiddellijk trekt hij erop uit om ze te gaan redden. Tot zover het drama. Dan nu actie.

Omdat ik het eerste deel van dit familie-epos gemist heb val ik verbijsterd met mijn neus in het niet alledaagse landschap van de 'Islands of Wiz'. Een kwestie van wennen maar bovenal van training. Want of ik nou 'low' of 'normal' speelt, er wordt het uiterste gevraagd van de soepelheid van de oogbalspieren. De kleine Wizkid flitst als een krankzinnige over het scherm.

OEFENING BAART KUNST

Het duurt even voor de snelheid van de hersenen zich heeft aangepast aan het leeftempo van deze computerkleuter. En het duurt nog langer om alle mogelijkheden en 'modes' van dit spel te doorgronden. Bovendien is het in allereerste instantie de bedoeling om alle schermvijanden in één ronde om zeep te helpen. Ook dat heeft alles te maken met training. In het begin lukt dit zeker niet. Op ieder scherm blijft nog wel wat addergebroed in leven.



Amiga

Af en toe krijgt men de gelegenheid om een puzzelscherm te spelen. Dit scherm toont een soort blanco scrabble bord. Er verschijnt een woord in beeld dat men over het bord kan verplaatsen en kan kantelen. De bedoeling is om in een noodtempo een aantal woorden zo te rangschikken dat ze aan elkaar passen. En dat alles binnen de vierkantjes.
Eigenlijk heeft al dit gepuzzel niets te maken met dit spel. Ja, het levert bij goed oplossen een boel geld op, maar het is erg lastig. Bovendien ligt dit ver boven het kunnen van een vijfjarige.
Ik hou het wat Wizkid betreft vooral op snelheid en smijten met bakstenen. Dat is moeilijk zat.

SHOPPEN MET WIZKID

In de eerste ronde flitst Wizkid als een bezetene over Sunset Wizward en heeft een stevige klus voor de boeg. Ten eerste moet hij rondvliegende vijanden ontwijken, iedere aanraking kost een boel levenskracht, en hij moet datzelfde gebroed uitroeien. Niet met zijn blote handen, dat is te gevaarlijk, maar met behulp van van bakstenen, edelstenen en andere projectielen. Die moet hij bovenop de vijand gooien. Bij een voltreffer verandert de voormalige vijand in een glazen bol met daarin een plasje verf. De bol stijgt op en Wizkid moet deze opslokken. Lukt dit, dan krijgt de muzieknotenbalk bovenaan het scherm er weer een gekleurd muzieknootje bij. Is de notenbalk helemaal ingevuld met gekleurde nootjes, dan weerklinkt een vrolijk deuntje en regent het dollars. Zaak voor Wizkid om deze zo snel mogelijk bij elkaar te graaien.
Aansluitend verschijnt dan het 'shoppingmenu'. Hier kan Wizkid voor zijn harde valuta allerlei leuke spulletjes kopen. Bijvoorbeeld extra sterren, voor een langer leven, een krant, edelstenen of een wortel aan een stok. Het aanbod van de winkel varieert.



Amiga

GESPLETEN PERSOONLIJKHEID

Ook bestaat in dit menu de mogelijkheid om het spel met of zonder lijf verder te spelen. Wizkid, hij aardt naar zijn ouders en alle kleine kinderen hebben nou eenmaal al een groot hoofd, is eigenlijk alleen maar hoofd. Dus normaal speelt men het spel als hoofd. Met lijf kan via dit menu dus ook. Met lijf kan Wizkid hele andere dingen, hij kan lopen en springen in plaats van zweven. In de omgeving kunnen nu ook hele andere dingen gebeuren.

Zo kan Wizkid als hoofd niet in de put komen, maar Wizkid met lijf kan dit weer wel. Wizkid met lijf kan een bel luiden, hij heeft dan immers armen en handen. Wizkid als hoofd kan dit niet. Maar Wizkid als lijf kan weer niet zweven. Wizkid als hoofd dus wel.

Bovendien heeft Wizkid als lijf hele andere vijanden dan Wizkid als hoofd. Dat komt weer omdat ze allebei in feite in een hele andere omgeving terecht komen die eigenlijk toch weer precies hetzelfde is.
Dit is niet uit te leggen. Dit is zo. Ik hoop dat Wizkid het later wel allemaal snapt. Ik ben hier gewoon te dom voor. Maar best kans dat hij 'later' nog eens in een vreselijke identiteitscrisis terechtkomt.

Wat mij betreft mag dat. Zoals duidelijk is; ik ben dol op familiedrama's. Ik kijk nu al uit naar Wizpuber.

Annet Niterink

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean/Sensible Software
Amiga (1Mb): ƒ 89,50/ BEF. 1739
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50/ BEF. 1739
MS-DOS: ƒ 89,50 / BEF. 1739
Beeld: VGA
Geluid: Roland, AdLib, Soundblaster
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk



Amiga



QUEST FOR GLORY 3

NA DE BOOSAARDIGE VIZIER AD AVIS VERSLAGEN TE HEBBEN IN QUEST FOR GLORY II, GAAT DE HELD .... (VUL UW EIGEN NAAM IN OP DE STIPPEL LIJN) MET RAKEESH, DE LEEUW MET VIER POTEN EN TWEE ARMEN, MEE NAAR HET LAND TARNA. HIER DREIGT EEN OORLOG UIT TE BREKEN EN ER IS DAN OOK EEN GROTE VRAAG NAAR IEMAND DIE HET EEN EN ANDER WEER KOMT RECHTZETTEN...

Het verschil met andere produkten van SIERRA en de Quest for Glory serie is dat bij de laatste het gebruikelijke adventure afgewisseld wordt met aspecten zoals we die kennen uit de RPG spelen. De hoofdpersoon kan zijn een vechter, magiër of dief en deze kunt u naar eigen wens een naam geven. Tevens zijn alle karakteltrekjes en fysieke krachten te regelen. Het RPG-gedeelte houdt natuurlijk ook in dat er gevochten moet worden. Dit komt door het hele spel voor en de tegenstanders kunnen variëren van reuzemieren tot uit de grond springende draken.

PRINCE OF SHAPEIR

Door Kreesha net als Rakeesh een "liontaur", worden de Hero en Rakeesh ingelicht over de stand van zaken in Tarna. In dit land, dat overigens veel weg heeft van het oude Egypte en waar het altijd betrekkelijk rustig is geweest, wordt de vrede bedreigd. Doordat een lid van de Simbani stam - een vredig volk en bondgenoot van Tarna - dood werd aangetroffen en sporen erop wezen dat dit een daad was van de vijandige Leopardmen zijn de leiders van Tarna en Simbani van plan om op oorlogspad te gaan. Kreesha en nog een paar anderen denken echter dat een kwade demoon achter dit alles zit en dat deze na de val van Vizier Ad Avis zo zijn ontsnapt en naar Tarna gekomen. Het is nu uw taak om als een soort VN afgevaardigde op pad te gaan en een oorlog kost wat kost te voorkomen.

BEDIENING

De Point and click interface is natuurlijk ook weer bij QfG3 aanwezig en deze is flink uitgebreid. In de rij ikonen, die boven in beeld verschijnt bij het bewegen van de muis in die richting is buiten de gebruikelijke LOOP, PAK, KIJK en PRAAT ook een nieuw commando geplaatst dat weer onderverdeeld is in een aantal nieuwe ikonen, zoals o.a. REN, SLAAP en STEEL.

Vergeleken met voorgaande Sierra adventures is het praten met personen sterk verbeterd. Als u iemand aanspreekt, verschijnt een submenuutje in beeld waaruit u onderwerpen kunt kiezen. Als de betrokken persoon een nieuw onbekend onderwerp aanhaalt, dan verschijnt dat de volgende keer ook in het menuutje.
Ook is er een overzicht van alle punten en krachten zoals daar zijn: AGILITY, STRENGTH, MAGIC et cetera.
Aangezien dit spel ook RPG-facetten heeft, moet u er wel rekening mee houden dat u genoeg eet, drink en slaapt anders is de quest zo afgelopen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 139,50/ BEF. 2699
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen

De combinatie van RPG en adventure is zeer goed geslaagd. Nu ben ik er zelf dan niet zo'n liefhebber van, omdat ik liever [of] een adventure [of] een RPG heb, maar mensen die een mix willen, zullen dit spel zeer goed kunnen waarderen.
Op een gegeven moment moet u over een landkaart lopen om op zoek te gaan naar bepaalde lokaties. Hier wordt u dan steeds gestoord door beesten c.q. mensen, die klaar staan om u in de pan te hakken en dat wordt op den duur knap irritant.

Ook het omschakelen van landkaart naar close-up van het veld waarin u zich bevindt is vervelend, aangezien dat nogal wat laadtijd kost bij bepaalde computers. Nu ik toch aan het zeuren ben: de diepgang bij de *Quest for Glory* reeks heb ik altijd wat zwak gevonden. Al vind ik wel dat het een van de sterkste punten hoort te zijn bij een rollenspel. De *Ultima* spellen van fabrikant Origin en ook andere Sierra spellen zijn sterker op dit punt.
Grafisch is er niets op QfG3 aan te merken en ook het geluid is zoals gewoonlijk weer klasse. Al moet Sierra wel weten dat dit niet het enige belangrijke aan een spel is.

Arthur Geraerts



HISTORISCHE ACHTERGROND

In mei 1942 waren de Japanners na een lange reeks overwinningen op de geallieerden oppermachtig in de Pacific. Overwinningen die behaald waren dankzij de slagkracht van vliegdekschepen. De met zware kanonnen uitgeruste slagschepen waren in een klap gedegradeerd van de trots van de vloot tot "sitting ducks". Zero's met de best getrainde piloten veegden het luchtruim schoon, waarna Val duikbommenwerpers en de met de revolutionaire "Long lance" torpedo bewapende Kates de schepen aanvielen.

Na Doolittle's gewaagde raid op Tokio besloot het opperbevel van de Keizerlijke strijdkrachten dat Australie verder geïsoleerd moest worden door de bezetting van Port Moresby, een geallieerde basis aan de zuidkust van Papua Nieuw Guinea. De noordkust was al in Japanse handen, alsmede een groot deel van de Solomons. Een divisie marcheerde over de Drakensbergen naar Port Moresby, terwijl een invasievloot, beschermd door vier vooruitgestoomde smaldelen, koers zette naar de Koraalzee.

Maar de geallieerden ontcijferden de Japanse codeberichten en wisten van de operatie. Er volgde een zeeslag, waarbij vliegtuigen elkanders schepen bestookten zonder dat de honderden mijlen uit elkaar varende vloten elkaar ooit te zien kregen. Er bestond nog geen efficiënte radar en men was afhankelijk van, vaak inaccurate, luchtverkenning. Uiteindelijk verloren de Japanners een klein vliegdekschip, en de Amerikanen een grote, de (Lady Lex)ington van 27.000 ton, plus nog wat kleinere schepen. Operatie MO werd echter gestuit, en de Japanners hadden daarmee de grens van hun kunnen bereikt.

INHOUD VAN DE DOOS

De dubbele doos van "bookcase"-formaat heeft de volgende inhoud:



2 landkaarten van de Koraalzee en omliggende landmassa's; 2 luchtoperatiekaarten; 1 afhandlingkaart; 2 vloottonnatiekaarten; 1 kaart voor luchtoperaties buiten de koraalzee; 200 speelstukken; 1 spelreferentiekaart; 2 kaarten om treffers bij te houden, 1 spelregelboek en 2 dobbelstenen.

SCRATCH

HET SPEL

Het spelsysteem van *Scratch one Flattop* is al succesvol beproefd in *The incredible Victory*. De weinige zwakke punten van laatstgenoemd spel zijn nu verdwenen. Een speler speelt de geallieerden, de andere de Japanners. Door een scherm kan men elkaars landkaart en posities niet zien. Ieder zet zijn vloten op zijn kaart, waarna het spel begint.

De Slag duurt van 4 tot 9 mei 1942. Een etmaal is ingedeeld in 7 dag- en 5 nachtbeurten, elk van 2 uur. Elke beurt bestaat uit 6 opeenvolgende fasen: Vlootbewegingen, Luchtdekking/Verkenningsvluchten, Onderzeeboten, Luchtaanvallen, Terugvluchten, en tot slot Oppervlaktegevechten.

U werkt al deze fasen door waarna de ander aan de beurt is. Als er geen activiteiten zijn, kunt u de betreffende fase overslaan.

Het spel ontwikkelt zich door het uitsturen van verkenningsvluchten teneinde vooral de vijandelijke vliegdekschepen te ontdekken. Dit moet zo snel mogelijk gebeuren, opdat er direct een airstrike op af gestuurd kan werden. De eerste klap is vooral bij carrierslagen een daalder waard. De vraag rijst dan, of u de jachtvliegtuigen mee moet sturen om de strike te ondersteunen, en de duik- en torpedobommenwerpers de verdedigen, of juist de vloot moet verdedigen (Combat Air Patrol) om inkomende strikes af te stoppen?

Als vloten elkaar echt tegenkomen, dan volgt een ouderwets duel met scheepsgeschut en torpedo's. Het weer speelt een belangrijke rol. Een front of regenbui kan vloten goed verbergen en verkenningen belemmeren. De nacht biedt nog betere bescherming!

SoFT is vooral een spel van tempo, en dus planning. Vliegtuigen die binnenkomen moeten herbewapend en van brandstof voorzien worden. Het duurt 2 beurten voordat ze weer af kunnen vliegen. In die twee beurten is het vliegdekschip zeer kwetsbaar als u geen jagers op CAP heeft.

DAVID LEADBETTER'S GOLF

DAVID WIE?

De naam David Leadbetter is beduidend minder bekend dan die van golfers als Nick Faldo en Severiano Ballesteros. Dat komt doordat David zelf sinds de jaren '70 niet meer actief is op de baan. Hij heeft zichzelf geheel toegelegd op het lesgeven aan grote spelers en hij boekt hiermee opmerkelijke resultaten. Zijn klantenlijst bevat talrijke beroemde namen waaronder bijvoorbeeld Nick Faldo, die toen hij omstreeks 1985 nauwelijks meer een bal kon raken, twee jaar later weer grote successen boekte.

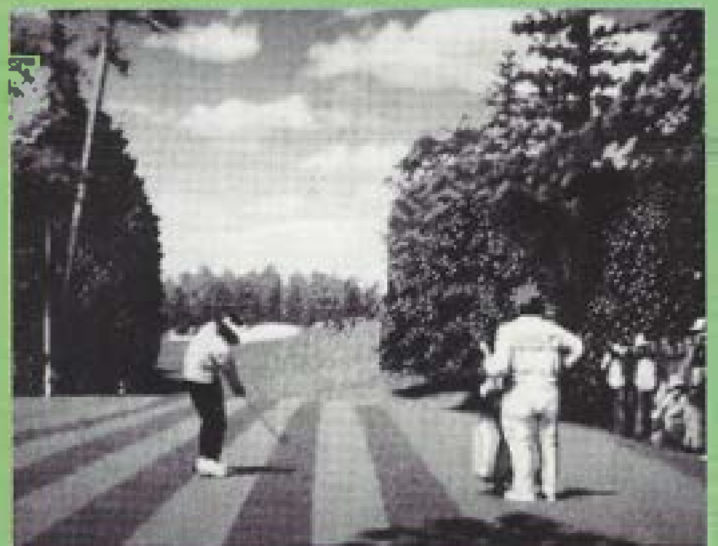
BEELDSCHERM

Net als bij de andere moderne golfspellen zien we de golfer op de rug terwijl deze uitkijkt over een 3D baan. Na de slag wordt de vlucht van de bal gevolgd door een aantal verschillende camera's die langs de baan staan opgesteld. Men heeft bij het in beeld brengen hiervan een grote vrijheid, aangezien men de bal op zeven verschillende manieren kan volgen.

Zo kan men er bijvoorbeeld voor kiezen om de bal altijd in de vlucht te blijven volgen, maar het is ook mogelijk om het overschakelen van de ene naar de andere camera door de computer te laten selecteren. Na de slag kan bovendien een herhaling worden bekeken, indien gewenst vanuit een andere camerapositie.

VORDERINGEN

David Leadbetter's Golf kan men op een aantal verschillende manieren spelen. In veel gevallen met 1 tot en met 4 spelers, al dan niet computergestuurd. Zo kan men aan een normaal toernooi deelnemen, een 'skins game' spelen waarbij elke gewonnen hole een fors bedrag aan geld oplevert, maar ook een computergestuurde speler uitdagen voor een partij. Voordat men van deze laatste mogelijkheid gebruik



ONE FLATTOP!

Geluk of pech kan tot drama's leiden, vooral als u alles op één kaart zet. Dat ging in het echt ook zo: de Japanners vlogen een keer uit om een verkend vliegdekschip en een kruiser aan te vallen: het bleek slechts om een vlootlanker en een destroyer te gaan. De Neosho en de Sims werden uit het water geblazen, maar de Amerikanen wonnen door dit geval van "overkill" kostbare tijd.

Niet alleen vliegdekschepen spelen een rol, ook luchtbases op de eilanden om de koraalzee kunnen een dodelijke beuk uitdelen. Het bereik van op land gebaseerde vliegtuigen is echter beperkt (en aan de tegenstander bekend).

Een luchtaanval moet zich eerst door de CAP heenslaan, daarna long- en tot slot shortrange Anti Aircraft Gunnery trotseren, waarna gekeken wordt of de overgebleven vliegtuigen hun doelen treffen. De verliezen in vliegtuigen zijn soms dramatisch.

SCENARIO'S

Men kan kiezen uit de volgende scenario's:

- The Raid on Rabaul. 4 beurten, 2 spelers.
- The Raid on Lae and Salamaua. 1 beurt (introductie), solitair.
- The Raid on Lae and Salamaua. Onbeperkt, 2 spelers.
- The Raid on Tulagi. 6 beurten, 2 spelers.
- Neosho and Sims. 1 beurt, Solitair.
- "Scratch one Flattop!" 1 beurt (introductie), 2 spelers.
- Crace's Chase. Onbeperkt, 2 spelers.
- The shor: Campaign game. 19 beurten, 2 spelers.
- The Carrier Battle of May 8th. 10 beurten, 2 spelers.
- "Operation MO", the campaign game. 56 beurten, 2 spelers.

PRODUKTINFO

Fabrikant: World Wide Wargames
Prijs: ƒ 74,50/BEF 1550
Leeftijd: vanaf 16 jaar
Spelers: 2
Speelduur: $1/2$ - 10 uur

Bij wargames over de altijd spectaculaire slagen tussen vliegdekschepen, blijft het aspect "dubbelblind" een probleem; men mag elkaars posities op de kaart niet zien. U speelt dus met gescheiden kaarten. Het is dan een probleem om verkenningen te verrichten zonder de eigen posities te verraden. Als de vakjes die verkend worden afgeroepen worden, ziet men aan het patroon waar de vloot, die de verkenners uitgestuurd heeft, moet zitten. De ontwerper heeft hier echter een redelijke oplossing voor gevonden en mede daardoor is SoFT het beste spel in zijn genre.
De uitvoering van SoFT is zeer Compleet. Een weelde aan detail maken deze simulatie over de toch al interessante slag in de Koraalzee tot een enerverende belevenis.
Zeer positief is de mogelijkheid om kleinere scenario's te spelen. Deze zijn in een avond uit te spelen. Er zijn zelfs twee solitaire trainingsscenario's.
Het spelverloop is altijd berespannend omdat de inzet zo hoog is. Als u hem eerder vindt dan hij u, en de torpedo's te water gaan, kan men de spanning bijna voelen die de bemanning van de "Lady Lex" beleefde, toen op 7 mei 1942 de slem van Lt. Cmdr. Bill Dixon na zijn midscheepse treffer op de lichte carrier Shoho 'live' door de scheepsintercom kraakte met de beroemde woorden: "Dixon to Carrier, Scratch one Flattop!" Maar juich niet te vroeg, want de Lexington is in deze slag later ook tot zinken gebracht....

Michael Bruinsma

HET IS ALWEER ENIGE TIJD GELEDEN DAT MICROPROSE EEN GOLFSPEL UITBRACHT VOOR AMIGA EN ATARI ST (ZIE HOOG SPEL 8). NU IS HETZELFDE SPEL, ONDER EEN IETS ANDERE TITEL, OOK VERKRIJGBAAR VOOR MS-DOS COMPUTERS.

kan maken moet men echter wel de nodige wedstrijden achter de rug hebben aangezien de 'handicap' tot nul moet zijn teruggebracht. Na elke ronde berekent de computer de nieuwe handicap welke samen met een aantal andere statistische gegevens op de harddisk wordt bijgehouden.

Bij het spelen van David Leadbetter's Golf is een vergelijking met dat andere golfspel Links 386 Pro een voor de hand liggende. Het is echter moeilijk om te stellen dat het ene spel beduidend beter is dan het andere, aangezien beiden hun eigen kwaliteiten hebben. Links 386 Pro wint het qua graphics, maar daar staat tegenover dat David Leadbetter meer mogelijkheden kent, waarbij natuurlijk vooral de fraaie camerastandpunten opvallen. Daarnaast bevat David Leadbetter standaard zes verschillende banen en is de beeldopbouw heel wat sneller dan bij Links.

Wat beide spellen gemeen hebben is de controle die de speler op de slag heeft. De stand van de voeten, de positie van de bal ten opzichte van de voeten, alles is aanwezig om de werkelijkheid getrouw na te bootsen.

Kortom, de keuze blijft moeilijk, maar David Leadbetter is een uitstekende golfsimulatie waaraan men nog heel lang plezier zal beleven.

Peter Nouzo

PRODUKT-INFO

Fabrikant: MicroProse
Amiga (1 Mb)
ƒ 139,50/BEF 2699
Atari ST (1Mb).
ƒ 139,50/BEF 2699
MS-DOS:
ƒ 149,50/BEF 2889
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 2Mb DOS 5.0, 386, 10Mhz, harddisk (12Mb), muis aanbevolen
Beveiliging: Handleiding

MICROSOFT GOLF FOR WINDOWS

ZONDER ENIGE TWIJFEL IS DE MEEST POPULAIRE SPORTSIMULATIE OP DE COMPUTER HET GOLFSPEL. AL IN HET BEGIN VAN DE JAREN TACHTIG WAS ER EEN GROOT AANTAL GOLFSPELLEN BESCHIKBAAR OP DE DIVERSE SYSTEMEN.



In de loop der tijden zijn deze spellen dan ook goed meegeëvolueerd met de ontwikkeling van de computer. Aan de ene kant is er een paar maanden geleden een golfspel uitgekomen dat alles uit de PC haalt dat er in zit, aan de andere kant brengt Microsoft nu een golfspel dat onder Windows draait.

Alhoewel het spel Microsoft Golf heet en alhoewel het alleen maar onder Windows kan draaien, is het hetzelfde spel als Links. Microsoft heeft namelijk de licentie van Access gekocht om dit spel in eigen beheer uit te voeren. Natuurlijk is er een aantal verschillen, tenslotte wordt niet voor niets gebruik gemaakt van Windows.

Voor de mensen die bekend zijn met Windows is er niets nieuws onder de zon. Voor alle functies worden de bekende vensters gebruikt. Er is een hoofdvenster, waarin de actie zich afspeelt. Hier ziet u uw speler als hij aan slag is. Heeft u eenmaal aangegeven hoe hij moet staan dan ziet u hem deze beweging ook uitvoeren. Verder is er nog een overvloed aan andere vensters. Zo is er een venster waarin u kunt bepalen welke club u wilt gebruiken, een venster waarin u de stand van uw voeten en de manier waarop u de club zwaait kunt bepalen en is er een bovenaanzicht mogelijk. Daarnaast wordt zo'n beetje alles wat statistieken kunnen opleveren bijgehouden. Niet alleen scores, maar ook 'Mulligans' (de keren dat u een slag opnieuw hebt gedaan) enzovoort, enzovoort.

Het spel zelf is niet anders dan de andere versies van Links. Dus u ziet onderin een rood balkje, dat volloopt op het moment dat u de muisknop indrukt. Bovenin en onderin staat een lijntje. De bedoeling is nu dat zodra het balkje het bovenste lijntje raakt, u de muisknop loslaat. Het balkje zakt nu weer. Raakt het het onderste lijntje, dan moet u weer op uw linkermuisknop drukken. De combinatie van nauwkeurigheid en de kracht waarmee u slaat bepalen uiteindelijk de manier waarop u slaat.

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroSoft
MS-DOS: ƒ 169,00/BEF 3279
Min. config.: Windows 3.1

Het is moeilijk te beoordelen wat u moet doen. Dit is een vaardig gemaakt spel. Het maakt gebruik van het maximale dat in uw machine zit. En u hoeft niet na te denken bij het installeren, dat heeft u al gedaan bij het installeren van Windows. Maar heeft u een machine waar op Links 386 Pro ook draait, dan is dat een betere koop. Er zitten toch meer mogelijkheden in en het ziet er toch beter uit. Heeft u echter niet de machine waarop Links 386 Pro draait, dan moet u ook niet verwachten dat deze versie wonderen zal verrichten. Mocht u echt niet zonder Windows kunnen dan moet u deze versie kopen. Anders bent u het aan zichzelf verplicht om tenminste van te voren deze produkten met elkaar te vergelijken.



Jan-Willem van Riet

HELEN DOET 'T WEER

Klaarblijkelijk werd mijn vorige wedstrijd dermate gewaardeerd dat het edele opperhoofd me wederom verzocht heeft iets hersenkrakends te bedenken.

Deze keer zult u cryptisch te werk moeten gaan. Ik heb twaalf namen uit dit nummer van Hoog Spel bijeengesprokkeld en deze elk fors door elkaar gehusseld. Aan u de juiste letter volgorde te bedenken - en dus de juiste namen.

Eerst wat makkelijke om er in te komen; en om een handje te helpen kan ik u verklappen dat we met bekende fenomenen uit Hoog Spel zelf te maken hebben. Achter de anagrammen staat overigens tussen haakjes gegeven uit hoeveel woorden het antwoord bestaat. ##Nog## makkelijker kan in het niet maken, dunkt me.

1. LILMLAUD (1)

2. REKEDERK (2)

Hebt u door hoe het werkt? Dan gaan we nu in overdrive en aan het betere werk beginnen. Denk eraan, de gezochte woorden/namen kunnen zowel Nederlands- als Engelstalig zijn.

3. VIKINGSQUEST (3)

4. DHIVILLENG (2)

5. DEZEPOSTPIEK (3)

6. RARESARCIRWAT (3)

7. FITGESHITTIERER (2)

8. ONTRUPSEINDEN (2)

9. SANCTINOFIA (1)

10. BRAAKSELBTW (1)

11. MAANZAIT (2)

12. TEPELBEHEERST (3)

VEEL SUCCES! Helen

EN UITERAARD OOK DEZE KEER WEER EEN BESCHAAFDE PRIJZENPOT.

EERSTE PRIJS: Software t.w.v. ƒ 250,00
TWEEDE PRIJS: Software t.w.v. ƒ 100,00
DERDE PRIJS: Software t.w.v. ƒ 50,00

STUUR UW OPLOSSINGEN VOOR 15 DECEMBER 1992 NAAR:

Hoog Spel
Helen doet 't weer
Postbus 74034, 1070BA Amsterdam

Vergeet niet uw computer te vermelden!

Medewerkers van Hoog Spel, Rangeela bv, Fonts & Files, Photodraft en Senefelder Misset Grafische bedrijven zijn van deelneming uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

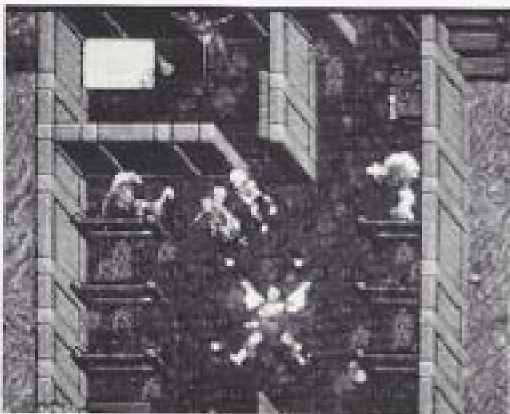
ULTIMA VII
THE FORGE OF VIRTUE

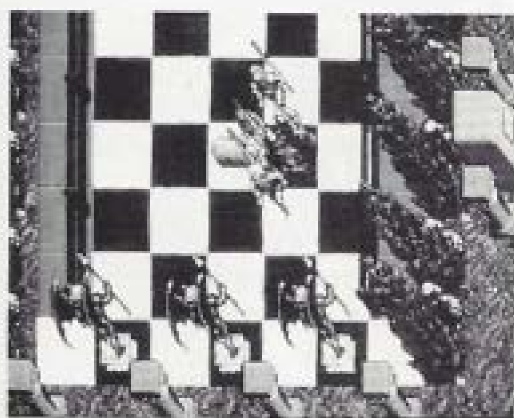
ORIGIN WAS ER TOCH NIET HELEMAAL ZEKER VAN DAT *ULTIMA VII* HET TOT NU TOE GROOTSTE COMPUTERSPEL WAS. OM HELEMAAL ZEKER VAN HUN ZAAK TE ZIJN KOMEN ZE DEZE MAAND MET EEN DATA-DISK. DEZE EXTRA DISK IS ALLEEN MAAR TE GEBRUIKEN ALS U HET ORIGINELE SPEL HEEFT. BOVENDIEN IS ER OOK NOG EENS ONGEVEER 4 MB EXTRA SCHIJFRUIMTE EN EEN UUR OF ACHT À TIEN SPEELTIJD NODIG.

EXTRA

Het verhaal past helemaal binnen het oorspronkelijke spel. Op het moment dat u aankomt in Brittania, helemaal aan het begin van het spel, vindt een aardbeving plaats. Als u nu de eerste keer bij Lord British komt heeft hij wat extra informatie ten opzichte van het oorspronkelijke spel. Hij vertelt dat er een mysterieus eiland uit de zee is gerezen, op de plaats waar vroeger vuureiland lag.

Dat herinnert u zich vast nog wel, dat eiland dat een zekere Avatar ooit in de zee heeft laten verdwijnen? Op dat legendarische eiland vonden de drie tests plaats die moesten aantonen dat u echt de Avatar was. Op dit eiland vocht u ook uw titanenstrijd met Exodus. Toentertijd heeft u gewonnen, zie *Ultima III* voor het verhaal, maar kunt u dat feit nog eens herhalen?





Het doel van het eiland is eigenlijk om u beter voor te bereiden op de rest van het spel.

De titel *Forge of Virtue* betekent letterlijk 'aambeeld van de deugd'. Dit slaat op het zwaard dat u kunt smeden als u de drie tests heeft doorstaan. Niet alleen heeft u dan een ontzagwekkend wapen, maar ook zijn al uw attributen en die van uw vrienden gemaximaliseerd. Het effect hiervan is dat *Ultima VII* zich verder een stuk makkelijker laat spelen.

IDENTIEK

Het eiland wijkt in geen enkel opzicht af van de rest van het spel. Wel is een aantal extra monsters te vinden in de ondergrondse gangen. Maar ook deze zijn niet spectaculair anders.

De raadsels zijn niet erg moeilijk vergeleken bij de rest van het spel, maar ze zijn wel leuk. Het weer tot leven brengen van golems en het slimmer zijn dan een draak behoren bijvoorbeeld tot de opgaven.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
MS-DOS *f* 79,50/BEF. 1549
Video: VGA
Audio: Thunderboard, Soundblaster, AdLib, Roland
Systeemeisen: 386SX 20mhz, hard disk (4Mb), muis, 2MB RAM

LET OP! *Ultima VII - The Forge of Virtue* is een data-disk. Om deze disk te kunnen gebruiken hebt u *Ultima VII - The Black Gate* nodig!

Het is moeilijk om een apart oordeel te geven over deze datadisk. Het beste wat ik kan doen is aangeven wie hem zou'en moeten kopen en wie niet. Kopen geldt voor wie *Ultima VII* heeft uitgespeeld, maar ook voor wie *Ultima VII* leuk vindt maar eigenlijk iets te moeilijk. Niet kopen geldt voor iedereen die *Ultima VII* niet heeft uitgespeeld om welke andere reden dan ook. Een bijkomend voordeel bij aankoop is overigens wel, dat Origin er voor zorgt dat de versie van *Ultima VII* die u oorspronkelijk had, wordt bijgewerkt tot de nieuwste versie. Als het goed is zou dat de problemen met het kwijtraken van sleutels en dergelijke moeten oplossen.

Jan Willem van Riet

KUNG FOOD

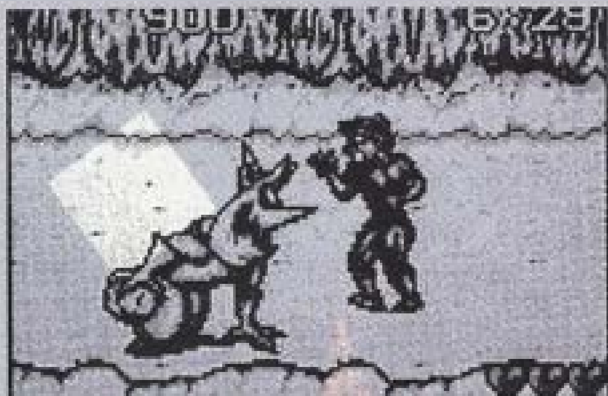
DE WRAAK VAN DE KLIEKJES!

Uw keuken is meestal een veilige plaats maar dat behoort nu tot het verleden. U was namelijk zo eigenwijs om een uiterst geheim en zeer agressieve chemische stof in uw koelkast te bewaren. Doordat de deur niet goed gesloten werd, is de substantie ontdooid en begon het zijn verderfelijke werk op de aanwezige voedselresten. Zelfs u bent door het gemene goedje aangetast en u bent veranderd in een klein groen mannetje dat door de koelkast wandelt. Aan u de taak om moordlustige tomaten, dodelijke ninja worteltjes en nog veel meer van dat fraais tot moesjes te hakken.



eigenlijke spel. U begint met het schoonmaken van de diepvries. U kunt naar rechts en links lopen, maar door het 3D effect ook 'in' en 'uit' het beeld. Vooral dit laatste is belangrijk want om een tegenstander uit te schakelen moet u op dezelfde lijn staan. Behalve lopen kunt u ook springen over een tegenstander heen of - op sommige plaatsen - naar een hoger of lager gelegen verdieping. U moet de tegenstanders te lijf gaan met blote handen maar schoppen kan ook.

Behalve tegenstanders komt men ook blikjes en andere voorwerpen tegen in het spel. Op zich zijn deze niet van belang maar het loont vaak de moeite om er achterlangs te wandelen omdat ook daar extra energie pillen verborgen kunnen liggen. Uiteindelijk zult u alle kliekjes moeten opruimen en de tuin moeten bereiken om daar onder de sproeiers de chemicaliën van uw lichaam af te spoelen. Alleen zo kunt u weer een normaal mens worden.





Slaagt u niet in het vernietigen van alle in de keuken aanwezige voedselresten dan staat de toekomst van de hele wereld op het spel.
Het spel begint met een korte introductie waarin we u de chemicaliën zien stelen en er vervolgens van door gaat in een auto. Thuis aangekomen ziet u de koelkast en na een druk op de knop start het

Wanneer u geraakt wordt door een tegenstander verliest u energie maar her en der liggen pillen om deze weer aan te vullen. De pillen kunnen ook tot gevolg hebben dat u korte tijd onoverwinnelijk wordt, een extra leven krijgt of harder kunt meppen.

Ondanks het buitenissige scenario achter Kung Food blijft dit een mager spel.
De graphics zijn weliswaar redelijk goed, maar de bewegingen van de door u bestuurde vechtersbaas zijn niet al te snel en de bewegingen die hij kan uitvoeren blijven beperkt tot schoppen, slaan, lopen en springen.

Heel lastig is het om het 3D effect in het spel onder de knie te krijgen.

Bent u op zoek naar een leuk hak-en-sla-der-op-los spel dan zijn er betere titels te koop in dit genre.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 speler)

BASKET BRAWL

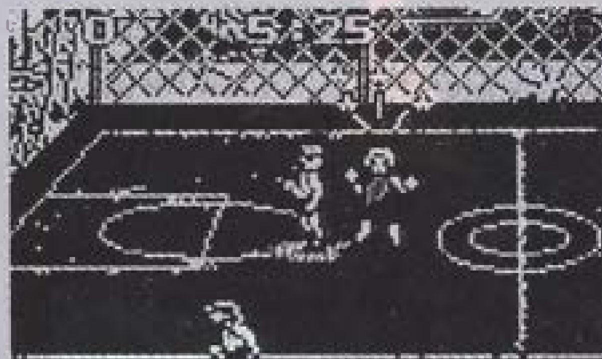
DE LEIDERS VAN DE VERSCHILLENDE JEUGDBENDES KREGEN HET IDEE DAT HET BETER ZOU ZIJN SAMEN TE WERKEN DAN VOORTDUREND MET ELKAAR OP DE VUIST TE GAAN. DAAROM WERD BESLOTEN EEN BASKETBALL-COMPETITIE OP TOUW TE ZETTEN.

Ze hadden echter niet verwacht dat hun idee zo compleet uit de hand zou lopen. Een sportverslaggever langs de lijn zou waarschijnlijk tot ongeveer het volgende wedstrijdverslag komen:
"Slash krijgt de bal, speelt Bubba aan. Bubba dribbelt in de richting van de basket, maar laat de bal vallen omdat hij door een mes wordt geraakt dat door een van de toeschouwers wordt gegooid! Vinnie maakt van de gelegenheid gebruik om de bal te veroveren... Slash haalt Vinnie in en deelt een harde klap uit! Het lukt Vinnie echter nog net om de bal naar Simon te spelen.... Simon springt en wil scoren maar het lukt Bubba nog net op tijd om hem in zijn rug te trappen, waardoor de bal afzwaait!"

U merkt het al, *Basketbrawl* is niet zomaar een basketbal spelletje.

Voordat het spel begint kunt u een speler selecteren. Alle spelers hebben vier eigenschappen (kracht, balvaardigheid, snelheid en energie) die per speler verschillen. U speelt steeds drie wedstrijden tegen dezelfde bende. In de eerste partij staat u tegenover

een speler, de volgende partij tegen twee en in de laatste zelfs tegen drie tegenstanders. Overleeft u deze ronde, dan verhuist u naar een ander deel van de stad waar een sterkere ploeg u opwacht.
Ook de wapens die in het veld liggen veranderen. Moet u zich in de eerste ronde nog met een mes behelpen, verderop krijgt u fietskettingen, honkbalknuppels, boemerangs et cetera.
Ook verschijnen regelmatig extra's in het veld die u kunt oprapen. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld harder slaan, sneller rennen of sterker worden.





Alsof dit allemaal nog niet genoeg is moet u er ook rekening mee houden dat het publiek zich handhandig in de strijd kan mengen. Zelfs de scheidsrechter wil wel eens uit zijn slof schieten.
Wordt u te vaak getroffen, dan bent u tijdelijk uitgeschakeld. Hetzelfde geldt natuurlijk ook voor de vijand. En aangezien er geen regels gelden in deze

wedstrijden is dat een prima gelegenheid om een groot aantal punten te scoren terwijl de tegenstander machteloos op de grond ligt.

Na het verslaan van een tegenstander krijgt men een password zodat men een volgende keer niet geheel van voren af aan hoeft te beginnen.

Op zich is Basketbrawl een leuk spelidee dat goed is uitgewerkt. Het is echter typisch zo'n soort spel waarvan je houdt, of juist niet. Origineel is het in ieder geval wel.
Persoonlijk heb ik me wel vermaakt, vooral toen ik met iemand anders samen speelde. Jammer alleen dat men in de twee-speler optie niet tegen elkaar kan spelen, maar alleen als team.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 of 2 spelers)

ATARI LYNX

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Cartridge

MEER ENERGIE, MEER LEVENS, MEER POWER, MEER BRANDSTOF, MEER WAPENS, MEER MUNITIE, MEER PLEZIER



NU VERKRIJGBAAR VOOR

INGEBOUWDE CODE GENERATOR!! VOOR ONEINDIG LEVEN

MEGADRIVE™ HFL.169,-
*SUPER NES™ HFL.169,-
GAME BOY™ HFL.129,-



Alle prijzen plus Hfl. 10,- verzendkosten

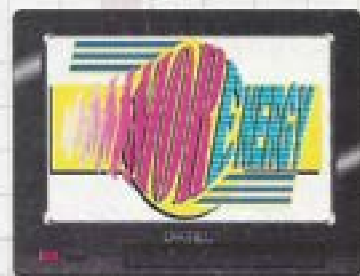
WORD GAME EXPERT MET ACTION REPLAY



Action Replay
DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

MET ACTION REPLAY KUNT U UW FAVORIETE GAMES TOT HET LAATSTE LEVEL DOOR SPELEN!!!

ONEINDIG AANTAL LEVENS, MEER ENERGIE, MEER BRANDSTOF, MEER POWER, WORD WINNAAR IN IEDER SPEL MET ACTION REPLAY VOOR MEGADRIVE™, SUPER NES™ EN GAMEBOY™





■ ACTION REPLAY is een volledig nieuwe ontwikkeling, met een eigen ingebouwde LSI CUSTOM CHIP. Deze werd speciaal ontwikkeld om de gebruiker de mogelijkheid te geven de spelprogrammering te veranderen en zo de favoriete games tot het einde te kunnen doorspelen.

■ Met de unieke ingebouwde "GAME TRAINER" is het mogelijk direkt uw eigen codes voor oneindige levens, meer power, levels enz. enz. te kunnen vinden.

Met ACTION REPLAY kunt u levels bereiken waarvan u dacht dat ze niet bestonden, dit is de cartridge die experts en operaters van hot-lines gebruiken. Een nieuwe code vinden is een kwestie van een paar minuten.

■ SUPER NES™ versie van ACTION REPLAY maakt het mogelijk om Amerikaanse en Japanse -games op Uw NL SNES spelcomputer te spelen. Keuze uit een enorme reeks van U.S.A. games.

■ MEGADRIVE™ versie van ACTION REPLAY werkt tevens als een adapter voor Japanse Games, waardoor het mogelijk wordt Japanse cartridges te gebruiken.

■ Door het geavanceerde ASIC hardware design, kunt u direkt nieuw verschenen games met ACTION REPLAY manipuleren. Dit is de enige cartridge die u altijd nodig heeft !!!

■ ACTION REPLAY is zeer eenvoudig te bedienen, geen speciale kennis noodzakelijk. Alle ingaves met de joystick/pad. Eenvoudiger kan het niet !
Wordt geleverd met Nederlandse handleiding.





"SEGA" & "MEGADRIVE" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPERNES" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN NINTENDO OF AMERICA INC.

*BELANGRIJK
ACTION REPLAY IS NIET ONTWIKKELD, WORDT NIET GEPRODUCEERD EN GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO INC. OF SEGA ENT. LTD.

EURO Systems B.V.

HOE BESTELT U HET SNELST!

TELEFOON [24 UUR SERVICE] 08380- 20222 FAX -32146
ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.

IMPORTEUR VOOR DE BENELUX
EUROSYSTEMS B.V.
POSTBUS 179 6710BD EDE
OOK VERKRIJGBAAR BIJ DE ERKENDE VAKHANDEL

EUROSYSTEMS B.V.
Postbus 179
6710BD EDE

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

MET DIT SPEL KAN DE BEZITTER VAN EEN SEGA MEGA DRIVE ZICH OVERGEVEN AAN PUGILISTIEK ZONDER ZICH TE HOEVEN BEKOMMEREN OM CONSEQUENTIES ALS BLAUWE OGEN OF EEN GEBROKEN NEUS. HET EINDDOEL IS HET BEHALEN VAN HET KAMPIOENSCHAP, MAAR VOORDAT HET ZOVER IS ZAL MEN HEEL WAT PARTIJEN ACHTER DE RUG HEBBEN.

OEFENEN

Voordat men in aanmerking komt voor een titelgevecht zal men moeten bewijzen over voldoende kwaliteiten te beschikken. Tot die kwaliteiten behoren zaken als een goede verdediging en een dodelijke aanval. Bij het begin van het spel kan men een vechtersbaas samenstellen.



Hierbij krijgt de speler de beschikking over een aantal punten. Deze kunnen - tijdens een trainingssessie - worden verdeeld over verschillende factoren, te weten: kracht, uithoudingsvermogen, snelheid en verdedigende capaciteiten.

DE PARTIJ

De boksers in dit spel hebben een aantal slagen op hun repertoire. Door knop A in te drukken slaat men links en knop B levert een rechtse op. Het soort slag is echter afhankelijk van de afstand tussen beide kemphanen. Op het repertoire van de boksers staan



plaagstootjes, uppercuts, leverstoten, hoeken en directe stoten.

Het beeldscherm toont beide boksers in zijaanzicht. Boven in beeld is de energiemeter te zien welke afneemt naar gelang het aantal klappen dat men incasseert. Is de resterende hoeveelheid energie laag, dan kan men weer op adem proberen te komen door de slagen van de tegenstander te blokkeren.

Wordt u neergeslagen, dan hoeft dat nog niet automatisch het einde van de partij te betekenen. Als u snel genoeg toets <A> indrukt dan heeft u een goede kans dat u op tijd op komt staan om de slachtpartij te vervolgen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 169,00/ BEF. 2995

Dit boksspel bevat prachtige graphics waardoor het in eerste instantie een boeiend spel lijkt. Echter, al vrij snel blijkt het zwaar tegen te vallen. Weliswaar bevat Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing zo'n dertig verschillende tegenstanders maar het schiet op een paar belangrijke punten tekort. Het spel pretendeert een bokssimulatie te zijn, maar noch het boksen noch het simulatie element is overtuigend uitgewerkt.
De bewegingen van de boksers zijn dermate traag dat het zo goed als ondoenlijk is om een plezierige serie stoten op de tegenstander te plaatsen.

Om het geheel nog wat erger te maken is de besturing van de atleet ronduit traag en het zal weinig moeite kosten om de meest effectieve manier te ontdekken om de tegenstander tegen het canvas te meppen. Helaas is die tegenstander niet bijster intelligent, dus wanneer men eenmaal de winnende slag heeft gevonden, dan past de tegenstander zich niet aan en gaat hij na een paar klappen liggen.

Vaak wordt dit soort spellen nog wel gered door het feit dat men het tegen een vriend(in) kan opnemen, doch zelfs in de twee-speler optie slaat de verveling al snel toe. Vergeten.

Peter Nouzo

TAZ MANIA



HEEL LANG GELEDEN LEEFDE ER EEN DIERSOORT MET GIGANTISCHE AFMETINGEN DIE ZICH VLIEGEND VOORTBEWOOG. DE SOORT BEHOORDE TOT DE REPTIELEN EN LEGDE EIEREN OM ZICH VOORT TE PLANTEN. ALLEEN DEZE EIEREN AL WAREN GROOT GENOEG OM EEN COMPLETE FAMILIE VOOR EEN JAAR LANG VAN VOEDSEL TE VOORZIEN!

Het spel Taz Mania is gebaseerd op een Amerikaanse tekenfilmserie waarin de held Taz berucht is om zijn buitensporige eetlust. Hij weet dat het seizoen voor het rapen van de eieren weer is aangebroken en bij de gedachte aan een voedzame omelet begint zijn maag onweerstaanbaar te knorren.
Taz besluit dus op zoek te gaan naar het ei en begeeft zich op pad door een platformspel dat vijftien levels lang duurt.

Onderweg ondervindt Taz helaas wel de nodige moeilijkheden. Veel van die problemen kan hij overwinnen door zijn natuur te volgen; alles dat kleiner is dan hijzelf vreet hij gewoon op.

Maar voorzichtigheid is hierbij toch wel geboden aangezien bommen ook kleiner zijn dan Taz. En die dingen hebben de neiging te exploderen als ze in aanraking komen met maagsappen.

Tijdens zijn speurtocht wordt Taz belemmerd door allerhande tegenstanders. Deze kan hij ontwijken door er overheen te springen of ze te pletten. Als een volleerde Sonic the



THE AQUATIC GAMES

Met in de hoofdrollen: James Pond en de Aquabats.

DE GEHEIME ONDERWATER-AGENT VIS JAMES POND - U KENT HEM NOG WEL UIT HET GELIJKNAMIGE SPEL - HEEFT OOK WEL EENS RUST NODIG. DAAROM ORGANISEERT HIJ SAMEN MET ZIJN VRIENDEN, DE AQUABATS, EEN SPORTWEDSTRIJD. HET IS DE BEDOELING OM DEZE WEDSTRIJD TE SPELEN EN IN EEN ZO KORT MOGELIJKE TIJD EN MET ZO VEEL MOGELIJKE PUNTEN TE WINNEN.

MAXIMAAL VIER

Er zijn verschillende opties om de wedstrijd te spelen: makkelijk, normaal en moeilijk. Plus de AQUATIC GAMES voor één, twee, drie of vier personen; elke optie kent acht verschillende spellen waarin u zo veel mogelijk punten moet zien te behalen. Doet u dit goed dan krijgt u twee bonusvelden waarin een heleboel extra punten zijn te behalen. Zo is er een veld waarin u moet hardlopen tegen Karel de Kikker, een supersnelle sprinter. In dit veld is het de bedoeling zo snel mogelijk over water en land te sprinten.

In het tweede veld moet Cecile de Zeeleeuw over haar vriendinnetjes waken die lekker liggen te zonnen op het strand terwijl vervelende strandtoeristen en terroristen haar vriendinnen bekogelen met grote strandballen. Als ze één keer worden geraakt worden ze wakker. Na twee keer geraakt te zijn gaan ze naar huis. Dat moet u dus voorkomen, anders is de lol snel van uw vakantie af.

In veld drie moet u ver springen tegen Karel de Kikker. Doe het goed want uw vriendjes staan aan de kant te kijken! Veld vier is een trampolinefestijn. James Pond is in een kasteel, waarin twee sponzen staan. Op die sponzen, die dienen als trampoline, moet hij springen en allerlei gekke buitelingen maken. Zorg dat hij ze allemaal zes keer doet en win GOUD!

In veld vijf staat Freddie de Zeester op een steiger met snoepautomaten en onder hem stroomt water met al zijn vissenvriendjes erin. Zorg dat zijn vriendjes snoep krijgen zodat ze onder water blijven. Anders krijgen de aasgierige vissers ze te pakken.

Het schelpen schieten in veld zes is waarschijnlijk het moeilijkste veld van de wedstrijd. James loopt in een gang met daarboven zeven ballonnen. In de gang lopen steeds schelpen die hem verdoven als ze hem raken. U moet de ballonnen kapot prikken door er tegen aan te springen of op een schelp te springen.
Als die schelp dan weg springt moet u hem opvangen. Ga onder een ballon staan en laat de schelp los. Die schiet dan naar boven en prikt een ballon stuk.

In Tour de gras (veld zeven) gaat Mark de Circushaai op een éénwieler fietsen om te bewijzen dat hij nog steeds de beste fietser van Vinland is. Mark fietst over hobbels, bergen en huizen en vooral over de krabben die hem zijn vaart ontnemen als hij tegen ze aankomt. Om zo snel mogelijk vooruit te gaan moet u de joystick met de wijzers van de klok meedraaien, wat een zeer vermoeiend karweitje is.

Karel de krachtige Vis moet lopen en springen in veld acht. Onder aanmoediging van zijn vriendjes springt hij over sidderalen en grote plassen en loopt hij tegen de vliegende vis.

BONUSSEN

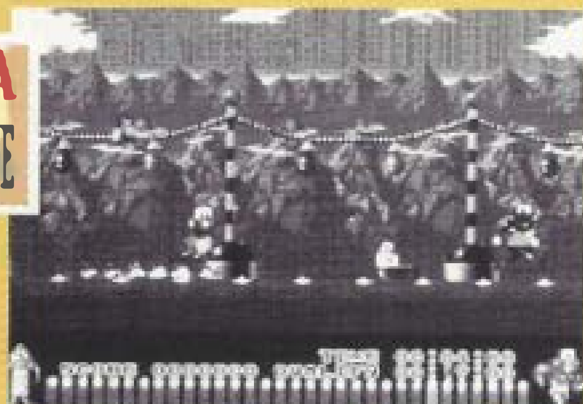
In de twee bonusvelden vindt u steeds moeilijkere versies van de voorafgaande spelen. In alle velden kunt u extra punten halen door rondvliegende vlaggetjes te vangen.

Deze nieuwste James Pond is een zeer mooi getekend spel met veel leuke kanten. Alhoewel het op het eerste gezicht minder actie lijkt te bevatten als bijvoorbeeld Sonic the Hedgehog of Mickey Mouse is het een uitstekend spel.

Wat mij betreft een absolute aanrader!!

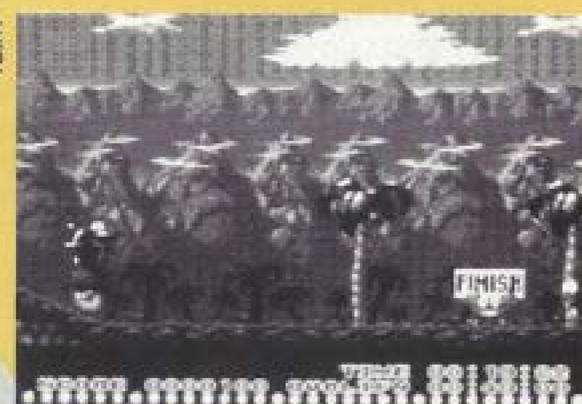
Arjen Dirks

SEGA MEGADRIVE





AMIGA



AMIGA

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millennium/Sega
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 99,00/ BEF. 1919
Spelcomputers:
Sega Mega Drive ƒ 169,00/BEF. 2995

Hedgehog kan Taz namelijk om zijn as tollen om de taspakken te doden. Helaas zijn sommige tegenstanders immuun voor deze aanpak en het is aan de speler om uit te vinden wie deze uitzonderingen op de regel zijn. Op gezette tijden zal Taz een probleem tegenkomen dat noch door zijn vraatzucht noch door zijn razendsnelle voetenwerk zal zijn op te lossen. Op zulke momenten kan hem de helpende hand worden geboden door het 'action' commando. Wat er dan precies gebeurt is afhankelijk van de situatie waarin Taz zich op dat moment bevindt. Zo kan hij bijvoorbeeld vuur spugen maar het is zeer wel mogelijk dat hij deze speciale actie onderneemt om een schakelaar om te zetten, want het spel kent ook een zeker puzzel-element.

De graphics in Taz Mania zijn in een uiterst fraai uitgevoerde tekenfilm-stijl. De animatie van het hoofdfiguur en zijn tegenstanders zijn erg vloeiend en zeer kleurrijk.

Op het eerste gezicht lijkt het een spel dat weinig nieuws toevoegt aan het genre platformspel en maar na het een tijdje gespeeld te hebben blijkt toch dat het meer verrassingen bood dan ik aanvankelijk dacht.

De besturing van het spel luistert echter waanzinnig nauw. Wanneer men Taz ook maar een tractie te laat of te vroeg laat springen bijvoorbeeld, heeft dit rampzalige gevolgen. Heeft men dit aspect van het spel eenmaal onder de knie, dan is het niet meer al te moeilijk uit te spelen. Voor geoefende spelers zal het al snel té gemakkelijk blijken, zelfs op de hoogste moeilijkheidsgraad.

Concluderend, een spel dat er fraai uitziet, veel aardige grappen bevat maar ik heb mijn twijfels of het lang blijft boeien.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 155,00/ BEF. 2695





SPLATTERHOUSE 2 IS EEN SPEL VAN NAMCO UIT DE SPEELHALLEN DAT NU OOK VOOR DE SEGA MEGA DRIVE UITGEBRACHT IS. HET EERSTE DEEL VAN *SPLATTERHOUSE* IS ECHTER NOOIT UITGEBRACHT VOOR DE BLOEDDORSTIGEN ONDER ONS DIE ZICH THUIS OOK WEIEENS WILLEN OVERGEVEN AAN WAT GEWELDDADIG VERMAAK, DUS U HOEFT ZICH GEEN ZORGEN TE MAKEN DAT U DAT SPEL GEMIST HEEFT.

SPLATTERHOUSE 2



Aangezien het eerste deel van *Splatterhouse* nooit in de huiskamer te zien is geweest, beginnen we meteen kort slukje geschiedschrijving. In het eerste deel van *Splatterhouse* vindt Rick een ijshockey masker dat hij niets vermoedend opzet. Als bij toverslag wordt hij door demonische krachten bezeten en verandert hij in een serie-moordenaar. Veel afgerukte ledematen en uit onthoofde tegenstanders stromend slijm later overwint hij de duivelse krachten van het masker. Hij kan voortaan weer als normaal mens door het leven gaan, denkt hij.
Maar, drie maanden later wordt zijn vriendin Jennifer door de duivel

IN 1984 WERD DE FILM *TERMINATOR* UITGEBRACHT. HET WAS EEN RELATIEF GOEDKOPE FILM (DE KOSTEN WAREN ZO'N 7 MILJOEN DOLLAR) MAAR HET WERD EEN GIGANTISCH KASSUCCES.

TERMINATOR

Anno 2029 heerst er chaos op Aarde. Skynet Defence Network, de supercomputer die de Amerikanen hebben gebouwd om hun voorraad kernwapens te beschermen tegen aanvallen van andere mogendheden, is op hol geslagen. Er wordt een robot naar het verleden gezonden om de man die de computer kan uitschakelen te doden.

Het zal u als ervaren speler van computerspellen wellicht niet verbazen dat u - in de rol van Kyle Reese - het potentiële slachtoffer bent. We zullen dus geen tijd meer verspillen aan het beschrijven van de achtergronden en geschiedenis van het verhaal. We duiken dan maar gelijk in het diepe.

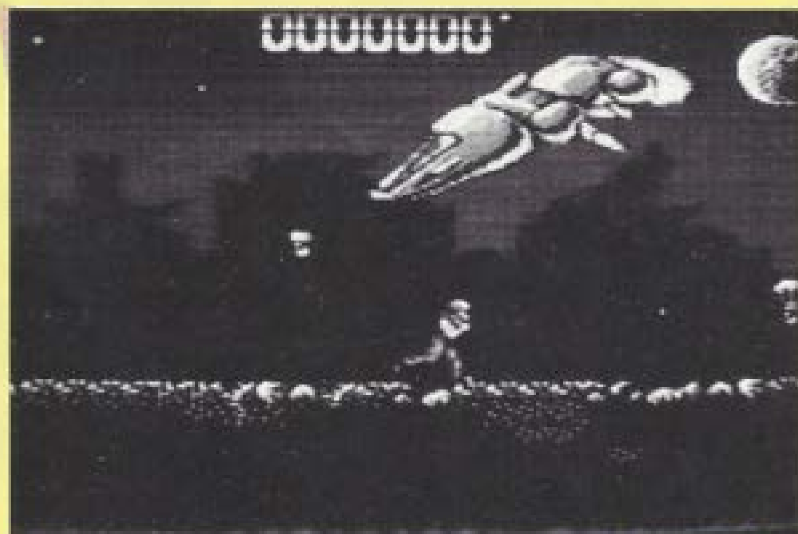
Het eerste level speelt zich in de toekomst af. U dringt het hoofdkantoor van Skynet binnen. Om uzelf te verdedigen beschikt u over een beperkt aantal handgranaten maar er is ook ergens een machinegeweer te vinden. Daarvoor moet u wel de robots die de bewaking van het gebouw voor hun rekening opblazen.

Nadat dit level tot een goed einde gebracht is belandt Kyle in het hedendaagse Los Angeles. Hier moet hij een telefooncel vinden zodat hij in een telefoonboek het adres van Sarah Connors kan opzoeken. Vervolgens moet hij zich naar de disco spoeden waar Sarah die avond is om te voorkomen dat zij door de Terminator wordt gedood. De reddingspoging mondt uit in een grootscheepse schietpartij in de Club Tech Noir en Kyle wordt gearresteerd.

Het politiebureau vormt dan de achtergrond voor het derde level van het spel. Kyle moet proberen te ontsnappen en hij moet Sarah weer terugvinden voor het te laat is. Is dat eenmaal achter de rug dan belandt u in het vierde en laatste level van het spel. De plaats van handeling is een verlaten fabriek.

De Terminator heeft inmiddels nogal wat schade opgelopen maar om hem definitief te vernietigen heeft Kyle nog heel wat werk voor de boeg. Hij moet de robot naar een hydraulische pers lokken om hem te pletten. Dit is een moeilijk karwei want Kyle mag de robot niet teveel schade toebrengen omdat deze anders niet meer naar zijn eigen ondergang kan strompelen.

Lezers die de film hebben gezien zullen merken dat het verhaal van de film aardig wordt gevolgd, met uitzondering van het begin van het spel. Om het verband met de film extra te benadrukken krijgt men aan het einde van een level een beeld te zien uit de film.



SEGA MASTER SYSTEEM

De programmeurs van Terminator zijn erin geslaagd de sfeer van de film precies te treffen en daarbij een uiterst speelbaar spel te schrijven, zij het dat het beslist niet eenvoudig is om het tot een goed einde te brengen.

Een fraai spel voor liefhebbers van ongecompliceerd schieten op alles wat beweegt. Maar, ik moet eerlijk bekennen dat het een hele kluif was om het eerste level door te komen.

Het spel begint moeilijk, maar als Kyle eenmaal zijn UZI gevonden heeft wordt het wel erg eenvoudig om de tegenstanders om zeep te helpen. Het lijkt wel of het spel steeds makkelijker wordt naarmate men er verder in doordringt.
Het geringe aantal levels zorgde er tenslotte voor dat ik het nogal snel had uitgespeeld.
Misschien aardig voor minder ervaren spelers maar ik zou u willen aanraden het eerst eens te bekijken voordat u het koopt.

Henk Meuning

Het heeft zeven jaar geduurd voordat de film een vervolg kreeg. Laten we hopen dat we niet zo lang hoeven te wachten op het spel Terminator 2.

Karin de Graaff

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin
Sega Master Systeem: ƒ 139,00/BEF. 2395
Sega Mega Drive: ƒ 169,00/ BEF. 2995

Een versie voor de Sega Game Gear is aangekondigd, het was nog niet bekend wanneer deze gereed is.

ontvoerd en gevangen gezet op een eiland. Rick wil haar natuurlijk redden en hij denkt er goed aan te doen het masker maar weer eens van zolder te halen om zijn tocht langs de vreselijk helle monsters te vergemakkelijken. *Splatterhouse 2* is geboren.

Op zijn tocht wordt hij voortdurend aangevallen door handlangers van de duivel die zijn energie snel en doeltreffend doen afnemen. Aanvankelijk moet Rick het met zijn blote handen opnemen tegen het gespuis, maar al snel vindt hij een ijzeren staaf waarmee hij de zombies in twee bloederige delen kan meppen. Helaas is de werking van dit wapen maar van korte duur. Na verloop van tijd kan het niet meer gebruikt worden en legt hij het automatisch weer neer.

Als het spel wat verder gevorderd is vindt Rick ook nog andere wapens, zoals een bot of - nog doeltreffender - een dubbelloops jachtgeweer. Of wat dacht u van de afgerukte kippekoppen waarmee hij zijn tegenstanders kan bekogelen? Op een gegeven moment moet Rick in de beste horror-film-traditie zelfs zijn vijanden te lijf gaan met een kettingzaag of een heggeschaar.



SMD

Splatterhouse 2 wordt gekenmerkt door fraaie, bloederige graphics en grote sprites. Hierdoor (?) beweegt Rick zich echter nogal traag door het beeld. Veel vervelender is het feit dat de besturing niet altijd echt vloeiend verloopt en dat de zogenaamde 'sprite collission detection' (het deel van het computerprogramma dat bepaalt of de hoofdpersoon door een vijand wordt getroffen) hier en daar slecht werkt.
Het spel biedt bovendien weinig variatie. Pas tegen het einde van het spel krijgt de speler wat nieuws te zien, maar ik vermoed dat velen al lang voor die tijd afgehaakt hebben.

Splatterhouse 2 is wellicht leuk voor de fanatieke fans van het spel uit de hallen, maar in de categorie hak-en-sla-d'r-op-los zijn veel betere (en goedkopere) spellen te koop.

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Namco
Sega Mega Drive: ƒ 199,00/BEF. 2995

ROLLING THUNDER 2

NET ALS HET HIERNAAST BESPROKEN *SPLATTERHOUSE 2* IS *ROLLING THUNDER 2* EEN VERVOLG OP EEN NAMCO SPEL UIT DE SPEELHALLEN. *ROLLING THUNDER 1* IS OMSTREEKS 1986 TE KOOP GEWEEST VOOR AMIGA, ATARI ST EN COMMODORE 64.

Rolling Thunder is een geheim onderdeel van de WCPO (World Crime Police Organisation) en de twee topagenten van deze organisatie zijn Leila en haar compaan Albatross. In Rolling Thunder 2 kunt u alleen of samen met iemand anders ten strijde trekken tegen het gebroedsel dat de wereld onveilig maakt. En dat is hard nodig want de Geldra bende - waarvan iedereen dacht dat er voorgoed mee was afgerekend - doet weer van zich spreken. Ditmaal hebben ze alle communicatie satellieten uit het heelal geplukt als hun eerste stap op weg naar hun doel, de heerschappij over de gehele wereld. U zult begrijpen dat het vernietigen van de satellieten de communicatie tussen de wereldleiders wat lastig heeft gemaakt en men wil van de hierdoor ontstane chaos profiteren door het ontketenen van een kernoorlog.

Het spel verloopt tegen de achtergrond van een van rechts naar links scrollende omgeving. Overal komen uit het niets tegenstanders tevoorschijn waarvan velen gewapend zijn. En dat alle boeven scherpschutters zijn zal al razendsnel blijken. Wanneer u niet op tijd wegduikt is elk schot raak en elke treffer betekent onmiddellijk het verlies van een leven.

De speler heeft aanvankelijk slechts een simpel pistool bij zich met een beperkte hoeveelheid munitie. Tijdens het spel kan men echter betere wapens en/of extra munitie vinden door deuren binnen te wandelen. Naast de deuren staat meestal een afbeelding die aangeeft wat er achter schuilgaat.
Er komen ook deuren voor zonder merkteken en het blijft een verrassing wat daarbinnen ligt.
Het kan gewoon extra munitie zijn maar ook een geneesmiddel om extra levenskrachten te verkrijgen.
In de twee-speler optie gaan beide spelers tegelijk op pad en kunnen ze elkaar bijstaan. Sneuvelt een van de spelers dan kan hij of zij door de ander weer tot leven worden gewekt.
De overlevende moet daarvoor eerst een bepaald punt in het spel bereiken.



SMD



SMD

SEGA MEGA DRIVE



Het spel RT2 biedt snelle actie tegen een aantrekkelijke achtergrond onder begeleiding van fraaie muziek en geluidseffecten. RT2 is een moeilijk, maar zeer speelbaar spel en het zal zeer veel doorzettingsvermogen kosten om alle elf levels uit te spelen.

Gelukkig geeft het spel 'passwords' om het op een later level te hervatten. Ondanks dat denk ik dat het alleen is voorbehouden aan de meest ervaren liefhebbers van een lekker portie er op los knallen. Minder door de wol geverfde spelers zullen het niet ver schoppen in Rolling Thunder 2.

Persoonlijk vond ik het einde nogal frustrerend. Had ik eindelijk na zeer veel moeite de grote baas gevonden en uitgeschakeld, bleek dat de menselijke gedaante een robot omhulde die ook moest worden vernietigd. Het heeft me vervolgens heel veel ellende gekost om ook hem op te blazen. Het resultaat? Ik kreeg een wachtwoord om het spel van voren af aan op een hogere moeilijkheidsgraad te spelen. Ze denken zeker dat ik gekke Henkie ben.

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Namco
Sega Mega Drive: ƒ N.N.B./ BEF. N.N.B.

SPELLCASTING 301: SPRINGBREAK

NA EERST DE WERELD GERED TE HEBBEN EN DAARNA NOG EEN KEER DE WERELD GERED TE HEBBEN, IS HET TIJD VOOR VAKANTIE. ERNIE EAGLEBEAK, DE HOOFDPERSOON UIT *SPELLCASTING 101* EN *201* IS HIER IN IEDER GEVAL VAN OVERTUIGD. SAMEN MET ZIJN DISPUUTGENOTEN HEEFT HIJ BESLOTEN OM DEZE LENTEVAKANTIE AAN HET STRAND TE VIEREN.

VAKANTIE

's Morgens om zeven uur vertrekt hun magische tapijt dan ook richting Royal Infesta Hotel. Op wat kleine moeilijkheden na komen ze veilig ter plekke. (Ze zijn eigenlijk alleen maar al hun goud, drank en kleren kwijt.) Na een korte verkleedpauze, gaan ze met z'n allen naar het strand. Helaas zijn daar ook de jongens van de rivaliserende universiteit voor tovenaars. En het mag een publiek geheim heten, dat deze niet direct op intellectuele gaven worden geselecteerd. Een bepaalde affiniteit met diverse sporten is zeker geen handicap. Deze heren zijn ervan overtuigd dat de aanwezige dames meer interesse hebben in hun lichamelijke kwaliteiten, dan in de kwaliteiten van Ernie en zijn vrienden. Na een eerste confrontatie, die overigens door niemand gewonnen wordt, staat er een dame uit het publiek op. Zij organiseert een wedstrijd die moet uitmaken welke van de twee universiteiten het meeste recht op het strand heeft.

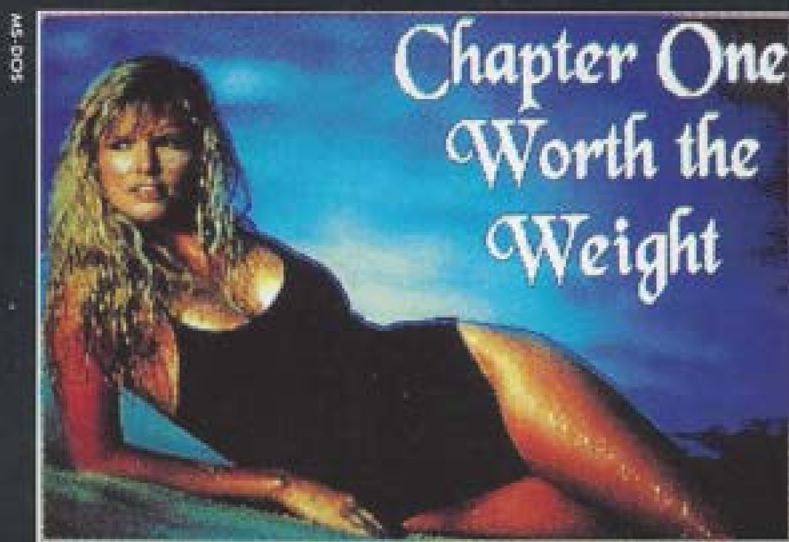
Deze wedstrijd is het centrale thema in *Spellcasting 301: Springbreak*. Samen met zijn vrienden, moet Ernie de rivaliserende tovenaars verslaan. Dit door gebruik te maken van hersenen in plaats van spieren.

INTERFACE

Net zoals de twee eerdere afleveringen van *Spelcasting* (zie Hoog Spel 3 en 7), is *S301* een op tekst gebaseerd avontuur. Er is echter alles aan gedaan om het typen zoveel mogelijk te vermijden. Het scherm is net als bij *S101* en *S201* standaard ingedeeld in vier vlakken.

Het hele programma is te bedienen met de muis. klikt u ergens op het plaatje van de huidige situatie, dan zal Ernie dat voorwerp bekijken. Klikt u tweemaal, dan zal Ernie de meest logische actie proberen te ondernemen. Ook het heen en weer lopen tussen lokaties gaat het eenvoudigst met de muis. U ziet op windroos namelijk welke kanten u op kunt. Klikt u hierop dan zal Ernie die kant op gaan. Veel gebruikte commando's als bekijk en doe, maar ook zaken die te maken hebben met het scherm hebben

MS-DOS

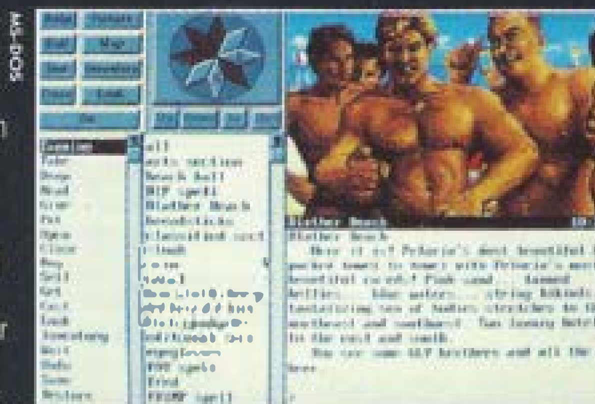


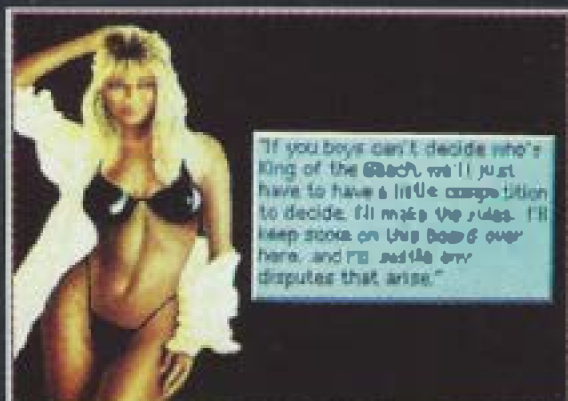
een eigen 'knop'. Het is mogelijk om de woordenlijsten linksonder uit te zetten en de gehele onderste helft van het scherm te gebruiken voor de tekst die u invoert en de antwoorden die u van het spel krijgt. Een andere knop geeft hulp (overigens alleen over hoe het spel te spelen), en weer een andere zorgt ervoor dat er geen plaatjes meer op het scherm komen. Het venster dat de plaatjes bevat, wordt dan gevuld door een beschrijving van de situatie. Ook is er een knop die een kaart van de omgeving op het scherm tovert. Deze kaart is ook te gebruiken om snel tussen de ene en de andere plaats heen en weer te lopen. Klikt u op een ruimte, dan verplaatst Ernie zich daarheen.

NIEUW

Nieuw in *S301* is het aantal onderbrekingen waarin overgegaan wordt naar een beeldvullend plaatje, meestal van een mooie dame in bikini. Dit intermezzo wordt veelvuldig gebruikt voor conversaties. Ook nieuw is de manier waarop Ernie c.s. casinospelletjes kunnen spelen. Hierbij wordt het gehele scherm gebruikt en wordt u geacht aanwijzingen te geven met de muis.

MS-DOS





Maar ondanks deze verfijningen, blijft *S301* een echt tekstavontuur. Dat betekent dat u geacht wordt raadsels op te lossen, plaatsen te bezoeken, spelletjes te spelen en wat dies meer zij, allemaal door tekst in te geven die de computer dan probeert te begrijpen. Uw hints en aanwijzingen moet u ook zoveel mogelijk uit de door het spel gegenereerde tekst halen. Dit betekent dat u, om dit spel te spelen, over een behoorlijke dosis kennis van de Engelse taal moet beschikken.

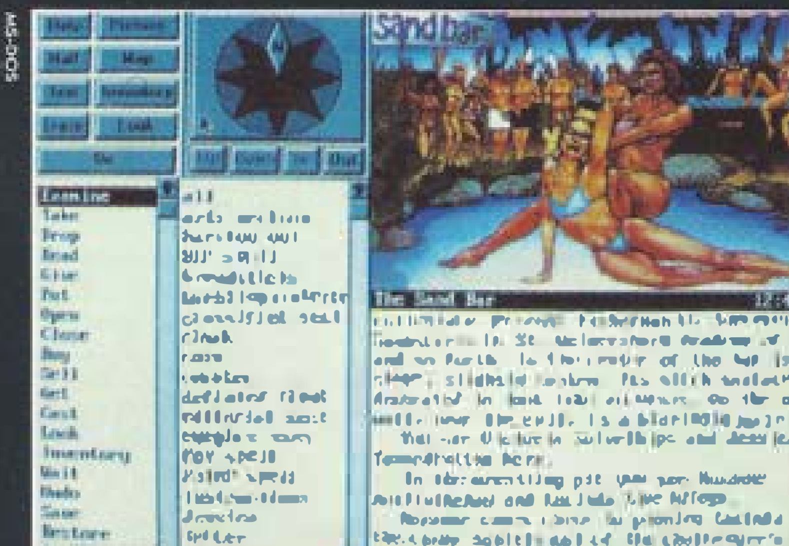
OUD

S301 ondersteunt alle geluidskaarten voor de muziek, maar zelfs mensen die niet de beschikking hebben over zo'n kaart worden niet in de steek gelaten. Net als de eerdere titels ondersteunt *S301* het zogenaamde RealSound principe. Dit betekent dat een groot deel van de geluidseffecten gewoon uit het speakertje van uw PC komen. Het spel is gericht op een wat oudere doelgroep. Alhoewel de mogelijkheid geboden wordt om het spel in de 'onschuldige' variant te spelen en er zelfs voor gezorgd kan worden dat dat niet te veranderen is. Toch moge het duidelijk zijn dat de 'ondeugende' variant de oorspronkelijke is.

Inmiddels traditiegetrouw is ook *S301* een moeilijk spel. Het volgt zo'n beetje hetzelfde stramien als de eerdere twee delen, maar er is weer een hele rits nieuwigheden aan toegevoegd. Zo moet u in een casino spelen en een aantal grafische puzzels oplossen. Ik vond het voornamelijk leuk om te spelen door de teksten van Steve Meretzky. Hij is inmiddels uitgegroeid tot een schrijver van zeer acceptabele komische teksten. Het soort humor is misschien niet voor iedereen weggelegd, maar vond u de eerste twee delen leuk, dan mag niets u ervan weerhouden om ook dit spel te kopen.

Jan-Willem van Riet

MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Legend
MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF. 2299
Beeld: EGA/VGA/SVGA (VESA-compatible)
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Real sound/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

SPELLCASTING 301: SPRINGBREAK

The lost files of **Sherlock Holmes**

The case of the serrated scalpel

ELECTRONIC ARTS HEEFT EEN ADVENTURE GEBAKKEN MET IN DE HOOFDROL DE BEKENDSTE DETECTIVE ALLER TIJDEN. IN *THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL* MOET HIJ DE VREEMDE MOORD ONDERZOEKEN DIE GEPLEEGD IS OP EEN JONGE ACTRICE VOOR DE INGANG VAN HET KONINKLIJK THEATER IN LONDON. VOLGENS SCOTLAND YARD WAS HET 'T WERK VAN *JACK THE RIPPER*, MAAR OF DAT OOK WERKELIJK HET GEVAL IS... SAMEN MET DR. WATSON ZULT U HEEL WAT MOETEN SPEUREN OM DE MOORDENAAR TE VINDEN VOORDAT HIJ NOG MEER SLACHTOFFERS MAAKT!

MS-DOS



MS-DOS



BAKER STREET 221B

Als u de wer uur durende film kent over Jack the Ripper, waarin Michael Caine de hoofdrol vertolkt, dan ziet u het al helemaal voor u. De donkere straten, de mist, de rijtuigen die rondsjezen en dan die eeuwige regen. In de intro krijgt u het allemaal te zien en even later ook de moord die gepleegd wordt door een persoon gekleed in een cape, wat door het slechte licht van de straatlantaarn jammer genoeg de identiteit van deze persoon nog niet verraadt.
De volgende dag komt er op Baker Street 221B een brief binnen waarin aan Sherlock gevraagd wordt om zich te verdiepen in deze vreemde zaak.

Dan is het uw beurt. Met een vergrootglas en wat visitekaartjes op zak gaat u op onderzoek uit. Als eerste is het zaak om zo snel mogelijk aanwijzingen te vinden die leiden naar de dader.

In het begin zijn er maar enkele lokaties te bezoeken zoals daar zijn: de plaats van de misdaad, het appartement van het slachtoffer, Scotland Yard et cetera. Maar hoe meer u vordert in het onderzoek, des te meer plaatsen u kunt gaan onderzoeken.

MY DEAR WATSON

Uw trouwe metgezel Dr. Watson reist al die tijd met u mee en is van groot nut. Aangezien hij van alles dat gezegd en onderzocht wordt een notitie maakt in een boek, hoeft u zelf niets te noteren. Deze notities zijn direct op te vragen en hieruit kunt u zelf aanknopingspunten vinden en daaruit concluderen of u op het goede spoor zit of niet.

Een handige functie is het doorsturen van deze tekst naar de printer, waardoor u nog gemakkelijker alles bij kunt houden en niet elke keer het boek van Watson hoeft op te vragen. Watsons vak is ook handig om ... te laten, waardoor u snel wat kunt ... in hoekjes waar u anders niet meer komt.

MS-DOS



A LA LUCASFILM

Qua beeld lijkt het spel erg veel op de spellen van Lucasfilm, in het onderste gedeelte een interface met woorden als: KIJK, PAK, GEBRUIK et cetera.

Boven dit gedeelte de figuren die rondlopen in het decor. Als u wilt praten met een van de vele personages die het spel biedt, dan krijgt u onder in beeld de verschillende zinnen om uit te kiezen.

Fijn is dat als u een tweede keer dezelfde persoon aanspreekt er wordt aangegeven welke zinnen u al gehad heeft en dus niet weer de verkeerde zin gekozen wordt. De muziek die het spel biedt komt de sfeer zeker ten goede en maakt het extra spannend. Als u een Soundblaster aangesloten heeft, zult u op sommige plekken in het spel ook spraak tegenkomen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
MS-DOS: f 144,50/ BEF. 2889
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

Het eerste wat mij aan dit spel opviel is dat er veel aandacht is besteed aan de sfeer. Al vanaf het begin heb je het gevoel er echt bij aanwezig te zijn. Dit komt ook door het feit dat er heel veel te zien is. Alleen al in de eerste kamer kunt u lange tijd rondneuzen voordat u alles gezien heeft. Dit wil niet zeggen dat alle voorwerpen in de kamer bruikbaar zijn, maar als u bijvoorbeeld een schilderij aanklikt, krijgt u informatie van inhoud tot schilder en zelfs meer.
De animaties zijn ook erg goed uitgewerkt. Sherlock met zijn bekende outfit compleet met pijp kijkt - nadat u hem de opdracht heeft gegeven om iets op te pakken - dan eerst naar het voorwerp met zijn vergrootglas voordat hij het in zijn binnenzak steekt.
Voor een spel in deze uitvoering vallen wel de puzzels een beetje tegen. Veel problemen zijn op te lossen met de simpelste redenering. Zo laten zij u bijvoorbeeld, nadat de rechercheur u heeft aanbevolen om Scotland Yard eens te bezoeken, u daar niet binnen omdat u daar de bevoegdheid niet voor heeft. Om toch naar binnen te kunnen moet u dan eerst weer terug naar deze rechercheur, die u dan pas helpt en de toegang verleent.
Voor de ervaren avonturier zal het misschien niet het spel zijn waar hij of zij jaren op heeft zitten wachten, maar als tussendoortje is Sherlock Holmes zeer geschikt.

Als u het niet erg vindt ga ik nu weer lekker verder, want it's tea-time, don't you think, my dear Watson?

Arthur Geraerts



HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan! Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!).

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

020-6756888

vraag naar Ludmilla!

STREETFIGHTER II

Nu ook voor uw computer!
DOS283 EGA/VGA
ƒ 79,50/BEF. 1499
AMI158 1Mb ƒ 79,50/BEF. 1499
C64 cass COM100C
ƒ 35,00/BEF. 699
C64 disk COM101D
ƒ 49,50/BEF. 950

TE GEK OM WAAR TE ZIJN!

SIMCITY (HS13)
Zie pag. 18
Herc/CGA/EGA
DOS269 ƒ 49,50/BEF. 950

ARCHITECTURE 1 (HS11)
DOS270 ƒ 29,95/BEF. 565

ARCHITECTURE 2 (HS11)
DOS271 ƒ 29,95/BEF. 565

TERRAIN EDITOR (HS11)
DOS272 ƒ 29,95/BEF. 565

ARCH 1 & 2 & TERRAIN EDITOR
DOS273 ƒ 75,00/BEF. 1400

SIM CITY COMPLEET
(= Arch 1 + 2 + Terrain Editor)
DOS274 ƒ 99,00/BEF. 1899

MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven. In de meeste gevallen is uitsluitend 3,5" leverbaar. Wilt u 5,25" versie bel dan even!

A-TRAIN (HS11)
Bouw uw eigen spoorweg.
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS204 ƒ 129,50/BEF. 2450

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamic vluchtsimulator
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS205 ƒ 139,50/BEF. 2625

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
Nieuwste flightsim van MicroProse
VGA, 286 16Mhz+, hard disk (6Mb)
DOS229 ƒ 149,50/BEF. 2825

BANE OF THE COSMIC FORGE (HS12)
Wizardry 6, RPG
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA 16kl, 2 drives of harddisk
DOS219 ƒ 129,50/BEF 2450

BLUE MAX (HS13)
Zie pag. 21
640K, EGA/VGA
DOS251 ƒ 79,50/BEF. 1499

CARRIERS AT WAR (HS13)
Zie pag. 32
640K, EGA/VGA
DOS254 ƒ 119,00/BEF. 2250

CARRIER STRIKE
SSI war-game. Niet voor beginners.
EGA/VGA, harddisk
DOS234 ƒ 129,50/BEF. 2450

CIVILIZATION (HS8)
Sid Meyer's beschavingssimulatie.
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2450

CONQUEST OF THE LONGBOW (HS5)
Sierra's Robin Hood adventure DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS182A EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

CRISIS IN THE KREMLIN (HS11)
Politiek-economische simulator
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, harddisk (12Mb)
DOS208 ƒ 139,50/BEF. 2630

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (HS13)
Zie pag. 47
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA
DOS255 ƒ 119,00/BEF 2250

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 12Mhz+, harddisk, muis.
DOS209 ƒ 129,50/BEF. 2450

DARK QUEEN OF KRYNN (HS11)
RPG, derde deel uit de Krynn saga.
Systeemeisen: 640K RAM, EGA/VGA, 286 12Mhz of beter, harddisk, HD drive.
DOS211 ƒ 109,50/BEF. 2069

DARKLANDS (HS12)
MicroProse RPG
DOS 5.0, hard disk 11Mb
DOS200 VGA ƒ 169,50/BEF. 3199

DAVID LEADBETTER GOLF (HS13)
Zie pag. 53
Systeemeisen: 386, 2Mb, VGA
DOS259 ƒ 129,50/BEF. 2450

ETERNAM (HS11)
Subtiem adventure, zeer diepgaand. Mooi!
Systeemeisen: 640K, VGA, 286 16Mhz
DOS245 ƒ 119,00/BEF 2250

EYE OF THE BEHOLDER 2 (HS8)
Fraai RPG
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,50/BEF. 2250

F19 STEALTH/MIG 29 SUPER FULCRUM
Een uitstekende plus een redelijke vluchtsimulator voor weinig geld
DOS253 ƒ 139,50/BEF. 2625

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Let op! Nieuwste versie (derde versie)!
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/25Mhz of hoger is te prefereren
DOS132 VGA256 ƒ 149,50/BEF. 2825

FALCON 3.0 MISSION DISK
Nieuwe missies
DOS279 ƒ 79,50/BEF. 1499

FASCINATION (HS13)
Zie pag. 24
Systeemeisen: 640K, VGA, harddisk
DOS249 ƒ 119,50/BEF. 2250

FLIGHTSIMULATOR 4.0
De bekende!
DOS232 ƒ 129,50/BEF. 2450

GENGHIS KHAN (HS13)
Zie pag. 45
Systeemeisen:
DOS258 ƒ 99,00/BEF. 1899

GLOBAL CONQUEST (HS12)
Strategiespel, ingewikkelde versie van Risk
DOS244 ƒ 149,50/BEF. 2825

GUNSHIP ISLANDS & ICE (HS13)
Zie pag. 20
Scenario diskette voor Gunship 2000
DOS246 ƒ 89,50/BEF. 1699

HARDBALL 3 (HS11)
Fraaiste honkbal simulatie tot op heden.
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk, voor spraak 2Mb EMS
DOS215 ƒ 119,50/BEF. 2250

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (HS5)
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour.
Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr. DOS 5
5.25" HD 3.5" 720Kb
DOS065 EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,50/BEF. 2250
CD-ROM versie inclusief missie disks
DOS264 ƒ 139,50/BEF. 2630

MISSION DISK'S VOOR SWOTL
Secret Weapons benodigd

P-38 LIGHTNING (HS8)
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1125

P-80 SHOOTING STAR (HS8)
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1125

HE-162 VOLKSJAGER
Nu een Duits toestel DOS162 ƒ 59,50/BEF. 1125

DORNIER DO-335
Nieuwste datadisk
DOS222 ƒ 59,50/1125

TWEE DATADISKS
Naar keuze, s.v.p. gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1899

DRIE DATADISKS
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2825

VIER DATADISKS
DOS204 ƒ 199,00/BEF. 3750

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 2999

HARPOON VERSIE 1.2.1 (HS9)
Oorlogsschip-simulatie, nieuwe versie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA DOS152 ƒ 129,50/BEF. 2450

HARPOON SCENARIO EDITOR (HS9)
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF. 1325

HARPOON DESIGNER BATTLESET ENHANCER (HS12)
Submarine uitbreiding, die zelfs toevoegt aan de Battlesets.
DOS224 640K ƒ 69,50/BEF. 1325

HARPOON DATADISKS (HS9)
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF. 950

Battleset 4: Indische Oceaan/Perzische Golf
DOS156 640K ƒ 49,50/BEF. 950

HEROES OF THE 357TH (HS11)
Vluchtsimulator WO II
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS216 ƒ 129,50/BEF. 2450

HOOK (HS11)
Eenvoudig maar welleuk adventure.
Systeemeisen: 512K, VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS217 ƒ 119,00/BEF. 2250

HUMANS (HS12)
Tachtig levels puzzelen
DOS250 ƒ 89,50/BEF. 1699

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Lucasfilm Adventure
Systeemeisen: 640K, VGA/MCGA, >12mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

JETFIGHTER II (HS5)
VLUCHTSIMULATOR
DOS071 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2450

JETFIGHTER II MISSION DISK
Inclusief hintboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF. 1325

JETFIGHTER DELUXE
Jetfighter 2 plus missie disk plus hintboek
DOS281 ƒ 149,50/BEF. 2825

JIMMY WHITE'S SNOOKER (HS7)
Perfecte snooker-simulatie
EGA/VGA
DOS236 ƒ 99,00/BEF. 1899

KINGS QUEST 6 (HS13)
Zie pag. 34/35
VGA 256, hard disk
DOS242 ƒ 149,50/BEF. 2825

LEATHER GODDESSES 2 (HS12)
Erotisch adventure
DOS285 ƒ 149,50/BEF. 2825

LOOM (HS13)
Zie pag. 26
CD-ROM versie, geheel gesproken
DOS280 ƒ 139,50/BEF. 2630

MANTIS (HS13)
Zie pag. 37
Systeemeisen: VGA 256
DOS262 ƒ 139,50/BEF. 2630

WANNEER GERECENSEERD?

Wanneer een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven.

Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

MONKEY ISLAND 1 (HS13)
Zie pag. 26
Upgraded CD-ROM versie
DOS263 ƒ 139,50/BEF. 2630
VGA256 diskversie (HS2)
DOS020 ƒ 99,00/BEF. 1899

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Lucasfilm op z'n best.
DOS183 VGA ƒ 99,50/BEF. 1899

NFL FOOTBALL (HS12)
De beste Amerikaans voetbal-simulatie aller tijden
DOS284 ƒ 81,50/BEF. 1699

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)
Zeer fraai strategisch spel
DOS199 ƒ 119,50/BEF. 2250

PERFECT GENERAL
Zeer fraai strategisch spel
640K, EGA/VGA highres 640x300
DOS248 ƒ 129,50/BEF. 2450

AANBIEDING

LINKS (HS3)
De perfecte golfsimulatie. Systeemeisen: VGA 256kl, 80286 16Mhz
DOS004 ƒ 129,50/BEF. 2250

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie
Systeemeisen: 386 25Mhz+, harddisk, SVGA, 2Mb RAM, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

DATADISKS VOOR LINKS
Ook te gebruiken bij Links 386 Pro doch dan geen SVGA kwaliteit

LINKS - BARTON CREEK (HS10)
DOS266 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - BAY HILL (HS6)
DOS105 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
DOS108 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 ƒ 49,50/BEF. 950

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Zie pag. 49
VGA256, harddisk
DOS243 / 129,50/BEF. 2450

FEXHEBULAR (HS13)
Zie pag. 37
DOS275 / 129,50/BEF. 2450

DATADISKS VOOR FLIGHTSIMULATOR 4.0

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
DOS241 / 89,50/BEF. 1899

CALIFORNIE
DOS174 / 129,50/BEF. 2450

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan. Eerder verkrijgbaar als disk 7, 11 en Japan.
DOS170 / 129,50/BEF. 2450

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii. Eerder verkrijgbaar als disk 9, 12 en Hawaii.
DOS171 / 129,50/BEF. 2450

EUROPA
DOS207 / 59,50/BEF. 1125

FLIGHTPLANNER (HS9)
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
DOS180 / 99,00/BEF. 1899

GREAT BRITAIN
DOS173 / 129,50/BEF. 2450

GRAND CANYON (HS13)
Millard, zie pag. 44
DOS252 / 69,50/BEF. 1325

HAWAII (HS11)
DOS247 / 69,50/BEF. 1325

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches van oosten van de Mississippi.
DOS175 / 249,50/BEF. 4675

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 / 249,50/BEF. 4675

IPS EAST + WEST
DOS188 / 449,00/BEF. 8450

NEDERLAND (HS11)
DOS218 / 99,00/BEF. 1899

NORTHERN UK (HS13)
Zie pag. 44
DOS256 / 99,00/BEF. 1899

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
Zie pag. 44
DOS257 / 99,00/BEF. 1899

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en VGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS138 / 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 / 69,50/BEF. 1325

SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES (HS13)
Zie ook pag. 61
Systeemeisen: VGA 256
DOS261 / 119,50/BEF. 2250

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE (HS7)
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom betrapt? Vervolg in ordel
DOS096 CGA/EGA/VGA (HD)
/ 73,50/BEF. 1499

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
Zie pag. 60
DOS226 VGA (HD) / 129,00/BEF. 2450

SUMMONING (HS13)
Zie pag. 10
DOS276 / 99,00/BEF. 1899

THE MANAGER (HS10)
Uitstekende voetbal-management simulatie.
VGA 256, harddisk
DOS236 / 99,00/BEF. 1899

ULTIMA 7 (HS10)
Nog net eerder vertoonde Origin met de ultieme kwaliteit.
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0, 2Mb EMS, harddisk.
20Mb hard disk ruimte benodigd
DOS164: VGA / 139,50/BEF. 2625

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor Ultima 7
Zie pag. 53
DOS277 / 59,50/BEF. 1125

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA / 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
Intrigerende dungeon RPG dat bestaat.
DOS183 VGA / 129,50/BEF. 2450

WEEN (HS13)
Zie pag. 46
DOS278 / 99,00/BEF. 1899

WING COMMANDER 1 (HS3)
De oorspronkelijk, mikt-kerlaag granjaal. Nog steeds dezelfde hoge systeemeisen.
640K, VGA, harddisk
DOS259 / 69,50/BEF. 1325

WIZKID (HS13)
Zie pag. 48
640KRAM, EGA/VGA
DOS282 / 79,50/BEF. 1499

AMIGA

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer natuurgetrouwe en moeilijke vluchtsimulator.
1Mb benodigd.
AMI136 / 119,50/BEF. 2250

ADDAMS FAMILY (HS12)
1Mb benodigd.
AMI141 / 89,50/BEF. 1699

ASHES OF THE EMPIRE (HS11)
Zeer uitgebreid spel, opvolger van Midwinter II.
1Mb benodigd
AMI157 / 89,00/BEF. 1899

WING COMMANDER 2 (HS6)
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT / 129,50/BEF. 2450

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel.
Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD / 59,50/BEF. 1125

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 1 (HS11)
Extra missies
DOS164 HD / 69,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 2 (HS12)
Nieuwe missies
DOS227 HD / 69,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 / 179,50/BEF. 3375

A TRAIN (HS11)
Pianologische treinsimulatie
AMI160 / 99,00/BEF. 1899

BLUE MAX (HS13)
Zie pag. 21
1Mb benodigd
AMI152 / 59,50/BEF. 1125

EYE OF THE BEHOLDER II (HS8)
RPG.
1Mb benodigd.
AMI135 / 119,50/BEF. 2250

F19 STEALTH/MIG 29 SUPER FULCRUM
Een uitstekende plus een ideale vluchtsimulatie voor weinig geld
1Mb benodigd.
AMI151 / 119,50/BEF. 2250

HUMANS (HS12)
Inctrig levels puzzelen
AMI152 / 89,50/BEF. 1699

LINKS (HS3)
Sublieme golfsimulatie.
1Mb en harddisk noodzakelijk.
AMI146 / 129,50/BEF. 2450

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS REVENGE (HS8)
Lucasfilm beste adventure nu ook voor de Amiga
1Mb benodigd.
AMI 40 / 119,50/BEF. 2250

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)
Zeer realistisch tactisch spel
1Mb benodigd.
AMI 38 / 99,50/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
Sierra's nieuwste politiethriller.
AMI 50 / 119,50/BEF. 2250

SHADOW OF THE BEAST III (HS13)
Zie pag. 25
AMI174 / 73,50/BEF. 1499

SIM ANT (HS8)
Meerdere simulatie. 1Mb benodigd
AMI139 / 119,50/BEF. 2250

ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Betere Spel. Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

SIM EARTH (HS4)
Opvolger van Sim City, planeetsimulatie.
1Mb benodigd.
AMI159 / 99,00/BEF. 1899

WIZKID (HS13)
Zie pag. 48
1Mb benodigd
AMI155 / 79,50/BEF. 1499

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spel eens na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onze rekeningen onder vermelding van de gewenste editie. Ook de bestelbon hiervoor met in : zenden. Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel.
LET OP: Voor België is oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de hoge bankkosten een andere betalingswijze niet mogelijk.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Quest-editie is gestart in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Cadaver, Fighter, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Transot ...

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Conquest, Future Wars, Gold of the Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord of the Rings, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge of the Gator, Secret of Monkey Island, Shadow of the Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Teenage ..., Wonderboy ...

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Cover Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise of the Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath of the Demon.

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F1 Race, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights of the Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountiful Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo Squash, Shadow of the Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard.

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, ATF, Secret Weapons of the Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links, Firestone, Block Rock, Alpha Korps, Logical.

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command HQ, Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonstone, Rodeo, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Megalo-Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, TurboRacing, Buck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sands of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de hoofdspellen: Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, Star Control, Phantasy Star 3, Out Run Europa, Martian Memorandum, Mystic Mansion, Time-Lord, Lamis, Gauntlet 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic, F117A Stealth Fighter, Blues Brothers.

HOOG SPEL 8
Conquests of the Longbow, Laffer Utilities, Birds of Prey, Monkey Island 2, Mario 3, Star Wars, Super Space Invaders, Eindeloos Bridge 3, Oh No! More Lemmings, Wolfpack, Toki 13, Elvira 2, Populous 2, Battletech 2, Fighter, Falcon 3.0, Banana Brothers, Civilization, Eye of Beholder 2, Robocop 3, Wrestlemania, Dragon's Lair, Castle of Dr. Brain, Sim Ant, Les Manley: Lost in LA.

HOOG SPEL 9
Alcatraz, Ancient Art of War at Sea, Another World, Battle Isle, Buck Rogers 2, Chip 'n Dale, Covert Poker, Q-Generation, Conquest, Fate, Fireteam 2200, Mallard's Flight Planner en Sound/Graphics/Scenery update voor FS4, Formula One GP, Godfather, Harlequin, Harpoon 1.2 plus datadisks, Hyperspeed, Sam the Snake's Revenge, Star Trek, Storm Master, Tales the Fox, Twilight 2000, Super Nintendo.

HOOG SPEL 10
Amazone, A320, Black Crypt, Captain Planet, Realms, Darkseed, Dune, Dyna Blaster, F-Zero, Jetsons, Legend, Magic Castle 2, Manager, Olympic Gold, Pacific Islands, Planet's Edge, Shadowlands, Super Skweek, Treasures of Savage Frontier, Ultima 7, Ultima Underworld - Stygian Abyss, Vengeance of Excalibur.

HOOG SPEL 11
Meer dan zestig recensies waaronder A Train, Aces of the Pacific, Addams Family, Ashes of the Empire, Crisis in the Kremlin, Dagger of Amon-Ra, Dark Queen of Krynn, Epic, Eternam, Free D.C., Game Genie voor Nintendo, Gateway, Global Effect, Hardball 3, Heroes of the 357th, High Speed, Hook, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Eye of the Tempress, Myth, Nicky Woods, scenerydisks Hawaii en Nederland voor FS 4.0, Sim City data disks, Super Tetris, Terminator 2, Wing Commander 2 Special Operations 1, Wonderboy in Monsterland.

HOOG SPEL 12
Addams Family, B17 Flying Fortress, Bane of the Cosmic Forge, Darklands, Dexter educatief, Dungeon Master, Kyrandia, Harpoon Designer, Hellcats over the Pacific, Humans, Leather Goddess 2, ... Ultima ..., Sierra ..., Links 386, Lotus 3, Mad Abraxis, Nintendo Scope, Pro Audio Spectrum 16, Super Castlevania IV, Super Hydlide, Wonders, Zool

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 f 45,00/BEF 800

BLACK CAULDRON
HNT001 / 25,00/BEF 475

BUCK ROGERS
HNT030 / 25,00/BEF 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 / 35,00/BEF 670

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 f 25,00/BEF 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 f 25,00/BEF 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 / 25,00/BEF 475

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 / 25,00/BEF 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 / 25,00/BEF 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT063 / 25,00/BEF 475

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 / 25,00/BEF 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HNT061 / 35,00/BEF 670

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 / 25,00/BEF 475

DRAGONS OF FLAME
HNT035 / 17,95/BEF 340

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 / 29,95/BEF 565

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT035 / 35,00/BEF 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIER
HNT037 f 29,95/BEF 565

GOLD RUSH
HNT007 / 25,00/BEF 475

HEART OF CHINA
HNT038 / 25,00/BEF 475

HEROES OF THE LANCE
HNT052 f 14,95/BEF 280

HILLSFAR
HNT053 f 17,95/BEF 340

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
HNT048 f 19,95/BEF 375

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 / 35,00/BEF 670

KINGS QUEST 1
HNT008 / 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 2
HNT009 / 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 3
HNT010 / 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 4
HNT011 f 25,00/BEF 475

KINGS QUEST 5
HNT039 / 25,00/BEF 475

LARRY 1
HNT012 / 25,00/BEF 475

LARRY 2
HNT013 / 25,00/BEF 475

LARRY 3
HNT013 / 25,00/BEF 475

LARRY 5
HNT060 f 25,00/BEF 475

LOOM
HNT014 / 25,00/BEF 475

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 / 25,00/BEF 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 / 25,00/BEF 475

MIGHT & MAGIC 1
HNT040 / 19,95/BEF 375

MIGHT & MAGIC 2
HNT041 / 19,95/BEF 375

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 f 49,95/BEF 950

POLICE QUEST 1
HNT020 / 25,00/BEF 475

POLICE QUEST 2
HNT021 / 25,00/BEF 475

POLICE QUEST 3
HNT055 / 25,00/BEF 475

POOLS OF DARKNESS
HNT056 / 35,00/BEF 670

POOLS OF RADIANCE
HNT044 / 25,00/BEF 475

POWERMONGER
HNT022 f 39,95/BEF 750

PROPHECY OF THE SHADOW
HNT062 / 35,00/BEF 670

QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST)
HNT023 f 25,00/BEF 475

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 / 25,00/BEF 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 f 25,00/BEF 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT057 / 25,00/BEF 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 / 25,00/BEF 475

MONKEY ISLAND 2
HNT045 / 35,00/BEF 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 f 25,00/BEF 475

SHADOW SORCERER
HNT047 f 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 1
HNT027 f 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 2
HNT028 / 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 3
HNT029 / 25,00/BEF 475

SPACE QUEST 4
HNT049 / 25,00/BEF 475

TREASURES SAVAGE FRONTIER
HNT063 f 35,00/BEF 670

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 / 35,00/BEF 670

ULTIMA 7
HNT059 / 35,00/BEF 670

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: f 12,00 kosten
Verzending onder f 99,00/BEF. 1919:
kosten f 6,00/BEF. 110
Verzending boven f 99,00/BEF. 1919: geen kosten

Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.

Kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053, Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 14

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virusvrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen. MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....
Adres: .... Postcode: ....
Woonplaats: .... Land: ....
Computer: .... MS-DOS A-drive: 3,5" / 5,25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bankrekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland)

Totaalbedrag bestelling f/BEF ....
Abonnee korting 10% f/BEF ....
OF
Nieuwe abonnee korting 25% f/BEF ....
Subtotaal f/BEF ....
Verzendkosten f 6,00 / BEF 250
Rembourskosten f 12,00

Totaalbedrag f/BEF ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020 6120053, K.v.K. Amsterdam 222536 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54 75 53 854
Giro 41616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721520 6427-40

HET BETERE LYNX SPEL

DE HOOG SPEL LEZERSSERVICE IS MET INGANG VAN HEDEN UITGEBREID MET SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX. WE STELLEN OP DEZE PAGINA WELISWAAR SLECHTS EEN PAAR TITELS UITGEBREID AAN U VOOR, MAAR U KUNT NU OOK DE OUDERE SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX BIJ ONS BESTELLEN, ZELFS DIE TITELS DIE U BIJ UW EIGEN LEVERANCIER NIET MEER KUNT VINDEN!

BATMAN RETURNS

Opnieuw wordt het voortbestaan van Gotham City bedreigd. Penquin en Catwoman hebben de klauwen ineengeslagen en houden de stad in hun greep. Alleen Batman is in staat om het gevaar te keren en de stad te redden van de ondergang. *Batman Returns* is gebaseerd op de gelijknamige film. Het is een sla-der-op-los-spel waarin de speler Batman bestuurt door en onder de stad. Hij moet proberen de ijsprinses te redden uit de klauwen van de Pinguin die voor de gelegenheid wordt bijgestaan door Catwoman. Het spel telt vier verschillende niveaus die uit hun voegen barsten van de vijanden. Om het allemaal nog moeilijker te maken heeft de Pinguin de politie wijsgemaakt dat Batman de ijsprinses heeft vermoord, dus ook voor hen moet Batman op zijn hoede zijn. Aan het einde van ieder level wacht natuurlijk een boss monster en u zult van goeden huize moeten komen om de ijsprinses te redden.

(Zie recensie pag. 18)

LNX002 ƒ 89,00/BEF 1739

SHADOW OF THE BEAST

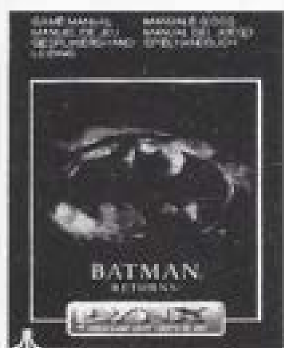
Aan een kwelling die eeuwen scheen te duren is eindelijk een einde gekomen. Het moment om wraak te nemen op de Beast Lord is aangebroken. Hoe het allemaal zo ver gekomen is? Lees en huiver!

Heel lang geleden veroverde de Beast Lord de wereld en bande hij alle licht uit. In de duistere periode die hierop volgde werd een mysterieus kind geboren. Priesters die trouw aan de Beast Lord hadden gezworen wisten van dit kind af en ze waarschuwden hun heerser. In een visioen hadden ze namelijk gezien dat het kind zou opgroeien tot de machtige krijger die uiteindelijk de Beast Lord zou vernietigen en het licht zou laten terugkeren.

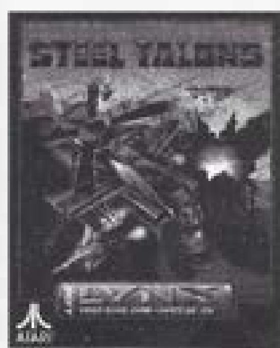
Reden genoeg voor de Beast Lord om het kind te laten ontvoeren en het in zijn kerkers op te sluiten, waar het werd gehersenspoeld en opgroeide tot een beestachtig wreed wezen. Toen het kind volwassen was geworden drong het langzamerhand tot hem door dat er iets niet klopte. Stukje bij beetje beseft de jongeman waar hij vandaan komt en wat er met hem gebeurd is. Hij zweert bloedig wraak te nemen op de Beast Lord.

Voordat het zover is, zult u eerst een grote, vijandelijke wereld moeten doorkruisen, gevaarlijke grotten moeten bedwingen en betere wapens moeten vinden. Zonder deze maakt u geen schijn van kans. Er geldt in deze wereld maar een wet en die luidt: Als het beweegt moet het worden aangevallen!".

LNX003 ƒ 89,00/BEF 1739







STEEL TALONS

De waarschuwingslampjes van de geavanceerde boordcomputer van de door u bestuurde AT1 196 gevechtshelikopter lichten op, ten teken dat vijandelijke raketten zijn ontdekt. De Steel Talon zoals dit toestel ook wel wordt genoemd ligt onder vuur. Zonder te aarzelen duikt u naar een hoogte van niet meer dan een paar meter boven de grond. Nog maar net bekomen van de schrik ziet u een tank opdoemen die onmiddellijk het vuur opent. U beantwoordt dit met een ware kogelregen en de eerste tegenstander spat uit elkaar. Er zullen er nog velen moeten volgen wilt u in dit supersnelle actiespel overleven.

De AT1 196 Steel Talon helikopter beschikt over een geavanceerde boordcomputer en voldoende bewapening om aan de grootste uitdaging het hoofd te bieden. De vraag is echter of u de zware taak wel aan kunt.

(Zie recensie pag. 18)

LNX001 ƒ 89,00/BEF 1739

A.P.B. LNX004 ƒ 79,00/BEF 1549	**CRYSTAL MINES** LNX014 ƒ 89,00/BEF 1739	**LYNX CASINO** LNX024 ƒ 89,00/BEF 1739	**RYGAR** LNX034 ƒ 79,00/BEF 1549	**TURBO SUB** LNX044 ƒ 79,00/BEF 1549
AWESOME GOLF LNX005 ƒ 89,00/BEF 1739	**ELECTROCOP** LNX015 ƒ 79,00/BEF 1549	**MS. PACMAN** LNX025 ƒ 79,00/BEF 1549	**S.T.U.N. RUNNER** LNX035 ƒ 89,00/BEF 1739	**VIKING CHILD** LNX045 ƒ 89,00/BEF 1739
BASKETBRAWL LNX006 ƒ 89,00/BEF 1739	**GATES OF ZENDOCON** LNX016 ƒ 79,00/BEF 1549	**NINJA GAIDEN** LNX026 ƒ 79,00/BEF 1549	**SCRAPYARD DOG** LNX036 ƒ 89,00/BEF 1739	**WARBIRDS** LNX046 ƒ 79,00/BEF 1549
BATMAN RETURNS LNX007 ƒ 89,00/BEF 1739	**GAUNTLET** LNX017 ƒ 79,00/BEF 1549	**PACLAND** LNX027 ƒ 79,00/BEF 1549	**SHADOW OF THE BEAST** LNX037 ƒ 89,00/BEF 1739	**XENOPHOBE** LNX047 ƒ 79,00/BEF 1549
BILL & TED'S LNX008 ƒ 89,00/BEF 1739	**HARDDRIVIN'** LNX018 ƒ 89,00/BEF 1739	**PAPERBOY** LNX028 ƒ 79,00/BEF 1549	**SHANGHAI** LNX038 ƒ 79,00/BEF 1549	**XYBOTS** LNX048 ƒ 89,00/BEF 1739
BLOCKOUT LNX009 ƒ 79,00/BEF 1549	**HOCKEY** LNX019 ƒ 89,00/BEF 1739	**PINBALL JAM** LNX029 ƒ 89,00/BEF 1739	**SLIME WORLD** LNX039 ƒ 79,00/BEF 1549	**ZARLOR MERCENARY** LNX049 ƒ 79,00/BEF 1549
BLUE LIGHTNING LNX010 ƒ 79,00/BEF 1549	**HYDRA** LNX020 ƒ 89,00/BEF 1739	**RAMPAGE** LNX030 ƒ 79,00/BEF 1549	**STEEL TALONS** LNX040 ƒ 89,00/BEF 1739	**NIEUW! LYNX SPELLEN PER POST!**
CALIFORNIA GAMES LNX011 ƒ 79,00/BEF 1549	**ISHIDO** LNX021 ƒ 89,00/BEF 1739	**RAMPART** LNX031 ƒ 89,00/BEF 1739	**SUPER SKWEEK** LNX041 ƒ 89,00/BEF 1739	
CHECKERED FLAG LNX012 ƒ 89,00/BEF 1739	**KLAX** LNX022 ƒ 79,00/BEF 1549	**ROADBLASTERS** LNX032 ƒ 79,00/BEF 1549	**TOKI** LNX042 ƒ 89,00/BEF 1739	
CHIP'S CHALLENGE LNX013 ƒ 79,00/BEF 1549	**KUNGFOOD** LNX023 ƒ 89,00/BEF 1739	**ROBOSQUASH** LNX033 ƒ 79,00/BEF 1549	**TOURNAMENT CYBERBALL** LNX043 ƒ 89,00/BEF 1739	

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Tegenwoordig beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeld dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stukkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Beste Hoog Spel,

Ik vind dat jullie het beste Nederlandstalige computerblad hebben. Maar ik heb toch nog enkele klachten en suggesties:

1. **Jullie vonden *The Secret of Monkey Island* een moeilijk spel en Space Quest 4 een gemakkelijk spel. Ik vind dat beide spellen precies dezelfde moeilijkheidsgraad hebben.**
2. **Ik heb vol spanning gewacht op een recensie van Gateway en wat zie ik: het spel ligt in België al twee maanden in de winkels!**
3. **Schrijf bij elke foto de soort computer!!!**
4. **Geef Ghlen Llvid zes of acht pagina's voor de adventure rubriek.**
5. **Laat die stupide Stickie en Joy nu eens verdwijnen of vinden jullie geen andere manier om een pagina op te vullen?**
6. **Ga bij de recensie over *Secret Weapons of the Luftwaffe* en *Red Baron* niet een halve of een hele bladzijde geschiedenis raadplegen, als ik informatie over de vliegtuigen wil ga ik wel naar de bibliotheek en die historische informatie is absoluut niet noodzakelijk om te weten waarover het spel gaat!**
7. **Waarom voegen jullie geen demo diskette bij Hoog Spel? Een DEMO diskette zou toch de oplossing zijn, want als je een softwarewinkel binnen gaat krijg je toch bijna nooit een DEMO te zien!**
8. **Waarom bespreken jullie ook bordspellen. Ik dacht dat Hoog Spel een computerblad was?**
9. **Wanneer komt het RPG overzicht wat jullie beloofd hadden?**
10. **Probeer een spel te beoordelen door de goede en slechte punten te belichten EN door een puntensysteem.**
11. **Bespreek eens wat meer WINDOWS software zoals: *Microsoft entertainment pack.***
12. **Wat is de beste muziekkaart: de Adlib Gold 2000 of de Soundblaster Pro?**

Olivier Lambrechts, Hasselt

Beste Olivier,

Eerst slijmen en dan de kritiek per emmer uitgieten? In volgorde van jouw opmerkingen:

1. Jouw mening. Onze recensent denkt er anders over. Dat is dan ook de reden dat wij geen puntenwaardering geven, iedere speler heeft zo zijn eigen opvatting over een spel en de moeilijkheidsgraad ervan. Wanneer je regelmatig Hoog Spel leest krijg je door hoe een recensent(e) over een bepaald soort spellen denkt. En hoe hij/zij de moeilijkheidsgraad beoordeelt.
2. Kan best. De produktietijd van Hoog Spel bedraagt ongeveer twee maanden en in sommige gevallen krijgen wij de spellen pas als ze te koop zijn. Sterker nog, vaak moeten we ze zelfs gewoon in de winkel kopen omdat de fabrikant/importeur geen recensie exemplaren ter beschikking wil stellen. Misschien omdat ze zelf niet echt overtuigd zijn van de kwaliteit van hun produkt?
3. Kun je niet lezen?
4. Je bent niet de enige, maar Dr. Stukkie heeft eveneens verwoede fans.
5. Zie punt 4.
6. Jouw mening weer. Wij vinden dat een spel niet sec bekeken moet worden, zeker niet wanneer het pretendeert een bepaalde tijd weer te geven. Trouwens, ik geloof je niet wanneer je stelt dat je voordat je *SWOTL* gaat spelen eerst naar de bieb gaat om de achtergrond na te pluizen.
7. Betaal jij de kosten? Of zijn de andere lezers bereid ettelijke guldens meer te betalen voor die demo-disk? Want geloof maar niet dat zo'n disk niets kost, integendeel.
8. Dat zeg jij, wij hebben nooit beweerd dat Hoog Spel een computerblad was. Sterker nog, wij hebben Hoog Spel altijd een spellenblad genoemd. Jij speelt zeker geen bordspellen? Zeker te moeilijk voor je? Gelukkig denken vele lezers daar anders over, evenals wij.
9. Oeps! Terechte opmerking! Wanneer Milvandir eindelijk eens een keer zijn materiaal inlevert.
10. Eeuwigdurende discussie.
11. Ja, maar alleen wanneer het zinvol is en dat kun je van het MicroSoft Pack niet zeggen. Momenteel is het overigens zo dat de Windows versie van een spel gelijk is aan de normale DOS-versie, dus om daar nu kostbare recensie pagina's aan te verspillen.....
12. AdLib is failliet, alhoewel er weer oplevingsverschijnselen schijnen te zijn. De SB Pro is best wel aardig maar niet echt stereo en zeker niet 16 bit en dus verouderd. Een betere keus zou de nieuwe Soundblaster 16 (alhoewel we die nog getest hebben) of de Pro Audio Spectrum 16 zijn (besproken in HS12, pag. 55)

Geachte Redactie

Ik zit met een aantal vraagjes en hoop dat u me daarmee kunt helpen.
Zoals menigeen speel ik graag computerspelletjes met een bepaalde diepgang. Zelf heb ik een Sega 16 bit spel box maar ik vind het aanbod te klein voor een "gevorderde" speler, die meer wil dan alleen schieten en flitsende beelden.
Ik ben dus van plan om een computer te kopen, en daar bij komt dus het probleem om de hoek kijken, de ene zaak zegt koop dit systeem de andere zaak zegt koop dat systeem, kortom ik weet niet waar ik aan toe ben en waar ik verstandig aan doe.
Mijn bedoeling is om ook meer te doen met de computer zoals WordPerfect etcetera, maar de hoofdzaak op dit moment is spelletjes. Prijs vind ik niet belangrijk, maar het moet wel in verhouding zijn natuurlijk.

Mijn vraag is dus: wat kunt u me aanbevelen?

Vraag 2
Ik speel graag strategische vloot/oorlog games zoals Attack Sub 688 van Sega. Ik zou er graag nog enkele goede bij willen hebben voor mijn nieuw aan te schaffen PC. Welke adviseert u?

Dhr E. Liu
Leiden

We hebben al eerder gesteld dat voor de huidige spellen een behoorlijk zware PC noodzakelijk is, minimale configuratie toch zeker 80386 25Mhz, 2Mb RAM, 80Mb harddisk, VGA of Super VGA kaart en monitor, muis. Voor optimaal plezier moet er dan toch echt een joystick (vergeet de game-card niet) en een geluidskaart (bij voorkeur 16bit) bij. U maakt het geheel af met een setje luidsprekers of - beter nog - een kabeltje naar de stereo set.

Allerbelangrijkst echter is niet de prijs of het merk maar dat u bij een vertrouwd adres koopt. Zodat u zeker weet dat de garantie verder reikt dan de deur en u ook geholpen wordt wanneer er iets aan de hand is.
Of ik nu iets zeg wat niet mag weet ik niet, maar er gaan geruchten op de redactie dat de directie zeer ver is met onderhandelingen inzake een reeks Hoog Spel PC's die in nummer 14 geïntroduceerd zullen worden.
Als laagste model waarschijnlijk het hiervoor beschreven systeem en als absolute top een complete multimedia 486.

Ad 2. kan ik alleen maar stellen dat u de recensies van onze strateeg Rob Hurter in de gaten moet houden. Hij houdt ongeveer van hetzelfde soort spellen als u. Om u op gang te helpen adviseert hij als duikbootsimulatie *Silent Service 2*, en voor strategie *Harpoon*.

BRIEF VAN DE MAAND

Ik ben Johnny Desimpel and I'm mad!

Inderdaad, MAD (oftewel PISSED OFF (naar keuze)). En waarom? Ik zond een volledige lijst *Pipe Mania* codes voor MS-DOS in, en jullie plaatsen niet eens mijn naam erbij (tot zover dus die 'kans op roem').

Bovendien maken jullie ook nog een drukfout: het is HAHA en niet HAYA!!!

Hopelijk plaatsen jullie deze verbetering wel. (Met mijn naam erbij)!

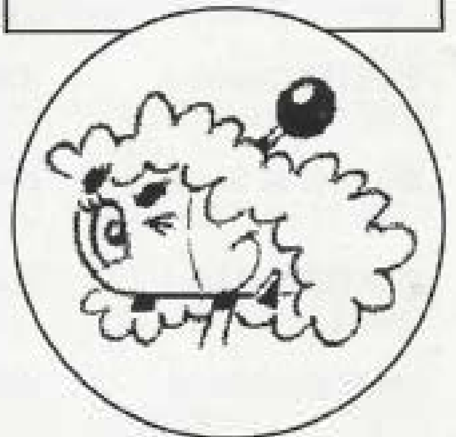
Johnny Desimpel

Zedelgem, België

Zo tevreden, Johnny? Of is dit meer roem dan je dragen kunt?

Tot schrijvens,

Joy



Lemmings™ 2 The Tribes

ZE ZIJN ER WEER...

met nieuwe mogelijkheden, in een nieuwe wereld!!

- 12 spiksplinternieuwe stammen Lemmings, elk met hun unieke eigenaardigheden
- Skiërs, surfers, ballonvaarders, boogschutters...
- 256 briljante VGA kleuren
- humoristische animatie

Een
PSYGNOSIS
ontworpen door



- perfecte scrolling
- superieur geluid met gedigitaliseerde Lemmings stemmen
- waanzinnig spel met grandioze diepgang
- MS-DOS en Amiga

Distributie Benelux: ElconeSoft, Kupperweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel. 023-311241 Fax: 023-318478
Subdistributie België & Luxemburg: Antares Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel: 02-721 4520 Fax: 02-725 1535



WEL EENS OP 'N DINOSAURUS NAAR DE STERREN GELIFT?

Dat kan alleen in Super Mario World. Daar rol je van het ene zinderende avontuur in het andere in 7 werelden met 96 nivo's. De wereld van Super Mario ligt voor 149,- aan je voeten. Voor 399,- heb je de komplete Super Mario World Set met 2 controllers. Plus de SUPER NES, waarmee je nog veel meer fantastische ervaringen opdoet.

Zoals in **STREETFIGHTER II**, waarin je voor **249,-** acht geslepen straatvechters naar je vuist zet.

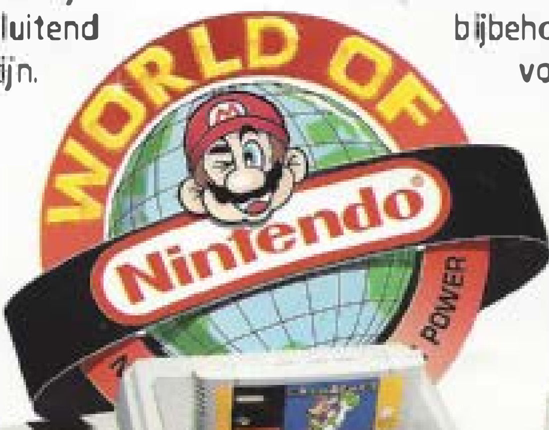
Of in **F-ZERO**, waar **149,-** je eigenaar maakt van een supersonisch racemonster, bestuurd door schatrijke topcoureurs met een tic.

THE LEGEND OF ZELDA koppelt je voor **149,-** aan Link, die je de fijne kneepjes van de Magie bijbrengt.

En voor **149,-** sta je ingeschreven bij de **SUPER TENNIS** club, waar uitsluitend wereldsterren lid van mogen zijn.

DE SUPER NES MAAKT ALLES MOGELIJK

Met dit sensationele 16-bits videogamesysteem van Nintendo verleg jij je eigen grenzen. Driedimensionale beelden in 32.768 kleuren en digitale geluidseffekten in superstereo maken van SUPER NES videogames schitterende speelfilms, die jij regisseert of waarin jij heldenrollen speelt, soms gewapend met de fantastische **SUPER SCOPE.** Door superieure infrarood technieken vuur je trefzeker uit alle standen op je TV-scherm en raak je alle doelwitten, die de bijbehorende SUPER SCOPE cassette voor je neerzet. **249,-**



Alles in The World Of Nintendo heeft power en geeft power. In sport, avontuur en aktie onder hoogspanning.

Je staat er middenin met een NES Control Deck (v.a. 159,-), een SUPER NES (v.a. 299,-) of een Game Boy (199,-).



NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER.

Prijswijzigingen voorbehouden